NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

11/11 • AUSGABE 175 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

AUSSERDEM

Dragon Quest X (Wii U/Wii), Rayman Origins (Wii), Monster Hunter 3G (3DS), Luigi's Mansion 2 (3DS), Animal Crossing (3DS), Kirby Mass Attack (DS), FIFA 12 (3DS) u. v. m.

SUPER MARIO

Das Mega-Update: Die neuesten Infos zu Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 und Mario Tennis für den Nintendo 3DS!

SUPER POKéMON

Endlich offiziell: Das erste richtige Pokémon-Spiel für den 3DS!

ZELDA SKYWARD SWORD

BRANDHEISSE SPIELEINDRÜCKE: DAS ERWARTET EUCH IN DEN ERSTEN STUNDEN DES LETZTEN GROSSEN Wii-ZELDAS!

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Nintendo will's wissen: Da sich der 3DS bisher nicht so gut verkauft wie erwünscht und das Wii-Geschäft zuletzt stark nachließ, geht der Konzern in den nächsten Monaten in die Offensive. Für den 3DS werden sehnlichst erwartete Hits wie **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** veröffentlicht; der Wii wird mit **Zelda: Skyward Sword** noch einmal neues Leben eingehaucht. Und auch die übrigen Spieleveröffentlichungen in diesem Jahr wie **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** (DS), **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** (Wii/3DS), **Rayman Origins** (Wii) und **Super Pokémon Rumble** (3DS) können sich sehen lassen!
Der Blick in die Zukunft ist ebenfalls sehr verheißungsvoll: Für 2012 stehen der 3DS-Schiebepad-Adapter, viele hochkarätige 3DS-Titel, einige spannende Wii-Titel und nicht zuletzt die großartige Wii U auf dem Plan! Neben unserer Reportage zur Tokyo Game Show und Nintendos Hausmesse in Japan findet ihr in der vorliegenden N-ZONE-Ausgabe zahlreiche Vorschau-Berichte zu den zuvor genannten Games sowie zu **Mario Tennis** (3DS), **Dragon Quest X** (Wii/Wii U), **Luigi's Mansion 2** (3DS), **Fire Emblem** (3DS) und **Monster Hunter 3G** (3DS)! Wir verraten euch, bei welchen Spielen der nächsten Monate und darüber hinaus sich das Warten wirklich lohnt!

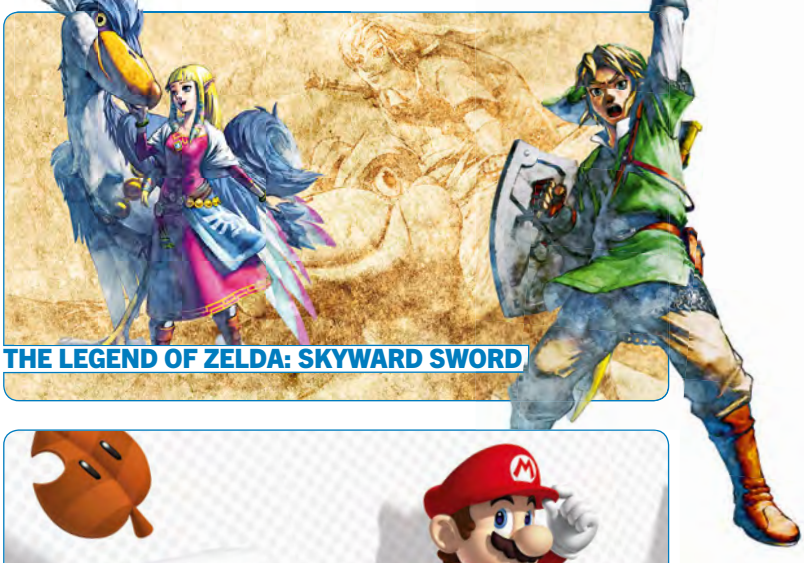
Im Testteil herrscht in dieser Ausgabe noch die Ruhe vor dem Sturm – dennoch haben wir die aktuell interessantesten Neuerscheinungen für euch gewohnt kritisch unter die Lupe genommen. Freut euch auf die Tests von **Go Vacation** (Wii), **FIFA 12** (3DS), **Kirby Mass Attack** (DS), **Dragon Quest Monsters-Joker 2** (DS) und dem kostenlos herunterladbaren Klassiker **Zelda: Four Swords** (DSi/3DS).

Nach dem sehr positivem Feedback unserer Leser auf die kritische Wii-Analyse in der vorherigen Ausgabe, in der wir die Situation und Zukunftsaussichten der Konsole beleuchtet haben, fühlen wir diesmal dem 3DS auf den Zahn. Ansonsten erwartet euch wie immer eine bunte Mischung an News, Tipps & Tricks und Retro-Artikeln aus dem Nintendo-Universum. Und wem das noch nicht genug ist, der sollte einfach regelmäßig einen Blick auf unsere Homepage www.n-zone.de werfen.

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM


THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

SUPER MARIO 3D LAND

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Kirby Mass Attack*** *für den guten alten DS – genau so muss sich ein Spiel mit der pinkfarbenen Knutschkugel spielen! Letztendlich hatte Uwe das große Vergnügen, Mass Attack zu testen.*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***X-Men Destiny (DS)***

▶ **Zahl des Monats:** *240 – so viele Zentimeter misst der längste Leserbrief, den die Redaktion bislang erhalten hat. Ein Foto und Auszüge daraus findet ihr auf der Seite 92.*

▶ **Helden des Monats:** *Unsere Praktikanten Henrike und Marcus, die uns in den letzten Monaten tatkräftig im Arbeitsalltag unterstützt haben. Vielen Dank, ihr beiden!*

▶ **Messe des Monats:** *222.668 Spiele-Fans besuchten die Tokyo Game Show. Die beliebtesten Spiele für Nintendo-Konsolen waren* ***Professor Layton vs. Ace Attorney, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*** *und* ***Resident Evil Revelations****. Auch die Ankündigung des Schiebe-Pad-Adapters für den Nintendo 3DS sorgte für Aufsehen. Auf Seite 14 fassen wir alle Messe-Trends für euch zusammen.*

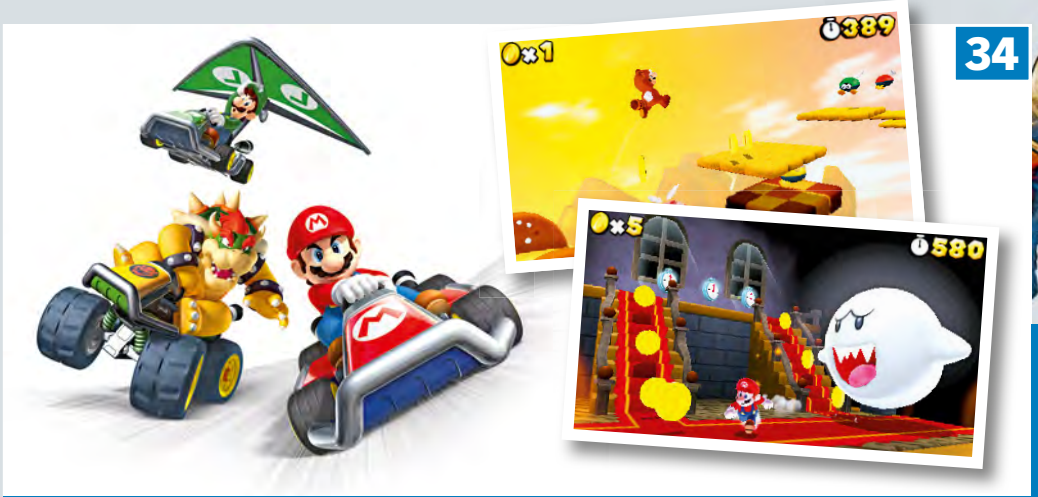
▶ **Meldung des Monats:** *Die Spieleserien* ***Fire Emblem*** *und* ***Mario Tennis*** *kommen zurück, und zwar auf dem 3DS!*

INHALT 11/2011

THOMAS

Einen ganzen Tag lang durften wir das neue Wii-Epos **Skyward Sword** in aller Ruhe in der Redaktion antesten. Wir spielten die ersten Stunden der fast fertigen Version und liefern euch exklusive Spieleindrücke in dieser N-ZONE. Wie ist die Story gelungen? Stimmt die Action? Und welche Rolle spielt diesmal Zelda?

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD



SEBASTIAN

Mario, Mario und noch mehr Mario: Wir verraten euch brandneue Details zu **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** für den 3DS! Außerdem servieren wir euch im 3DS-Vorschauteil interessante Fakten und Bilder zu **Mario Tennis** und **Luigi's Mansion 2**.

VORSCHAU | SUPER MARIO

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Der 3DS-Problem-Check	32
Magazin	06
Most Wanted	16
Neues aus Fernost	14
Wii	
Dragon Quest X (Wii/Wii U)	26
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 2012	28
Rayman Origins	30
The Legend of Zelda: Skyward Sword	18
3DS	
Animal Crossing	43
Fire Emblem	41
Luigi's Mansion 2	39
Mario Kart 7	36
Mario Tennis	38
Monster Hunter 3G	42
Super Mario 3D Land	34
Super Pokémon Rumble	40

TEST

Charts	64
Das Team	45
Der 3DS-Einkaufsführer	66
Kalender	48
Meinungsmache	46
Release-Termine	47
So testen wir	44
Top-Spiele	62
Wii	
101-in-1 Explosive Megamix (WiiWare)	71
3D Pixel Racing (WiiWare)	71
Go Vacation	50
Kyotokei (WiiWare)	71
Max & the Magic Marker	53
MotoHeroz (WiiWare)	70
Phineas & Ferb	52
3DS	
FIFA 12	54
Thor	55
Super Mario Land 2: Six Golden Coins (VC)	72
TwinBee (3D Classics)	73
DS	
Anonymous Notes: From the Abyss (DSiWare)	73
Cut the Rope (DSiWare)	73
Dragon Quest Monsters-Joker 2	58

40

VORSCHAU | POKéMON

THOMAS

Endlich ist es so weit: Nintendo hat mit **Super Pokémon Rumble** das erste große **Pokémon**-Spiel für den 3DS angekündigt! Alles Wissenswerte zu dem potenziellen Mega-Hit findet ihr ab Seite 40 dieser N-ZONE. Und obendrauf haben wir noch eine interessante Reportage über Nintendos Sammelmonsterchen im Retro-Teil ab Seite 82!

26/58

VORSCHAU/TEST | DRAGON QUEST

CHRISTOPH

Endlich haben wir Neues zu dem heiß ersehnten **Dragon Quest X** für die Wii und die Wii U zu berichten! In einem Vorschaubericht haben wir alle spannenden Infos zum nächsten großen RPG-Hit für die Wii zusammengefasst – im Testteil dieser Ausgabe findet ihr außerdem den Test zum zweiten **Monsters-Joker** für den DS.

Kirby Mass Attack 56
Max & the Magic Marker 53
Oscar's World Tour (DSiWare) 73
Phineas & Ferb 52
X-Men Destiny 60

ONLINE

DS-Kanäle 72
The Legend of Zelda: Four Swords (DSiWare/3DS) 74
VideoGamesZone 76
Wii-Kanäle 70

RETRO

N-ZONE wird 175 80
Akte Pokémon 82
Auf die Konsole, fertig, los! 84
Retro-Startseite 78

SERVICE

Spielerforum 88

Tipps & Tricks:

Captain America: Super Soldier 86
Driver San Francisco 86
Star Fox 64 3D 87

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

101-in-1 Explosive Megamix, Online 71
3D Pixel Racing, Online 71
Animal Crossing, Vorschau 43
Animal Crossing: Let's go to the City, News 13
Anonymous Notes: From the Abyss, Online 73
Captain America: Super Soldier, Tipps 86
Cut the Rope, Online 73
Dragon Quest Monsters-Joker 2, Test 58
Dragon Quest X (Wii/Wii U), Vorschau 26
Driver San Francisco, Tipps 86
FIFA 12, Test 54
Fire Emblem, Vorschau 41
Go Vacation, Test 50
Kirby Mass Attack, Test 56
Kyotokei, Online 71
Luigi's Mansion 2, Vorschau 39
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 2012, Vorschau 28
Mario Kart 7, Vorschau 36
Mario Tennis, Vorschau 38
Max & the Magic Marker, Test 53
McDonaldland, Retro 78
Mischief Makers, Retro 79
Monster Hunter 3G, Vorschau 42
MotoHeroz, Online 70
Oscar's World Tour, Online 73
Phineas & Ferb, Test 52
Professor Layton und der Ruf des Phantoms, News 06
Rayman Origins, Vorschau 30
Remington Great American Bird Hunt, News 07
Star Fox 64 3D, Tipps 87
Super Mario 3D Land, Vorschau 34
Super Mario Land 2: Six Golden Coins, Online 72
Super Pokémon Rumble, Vorschau 40
Tetris, News 09
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau 18
Thor, Test 55
TwinBee, Online 73
X-Men Destiny, Test 60

PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS

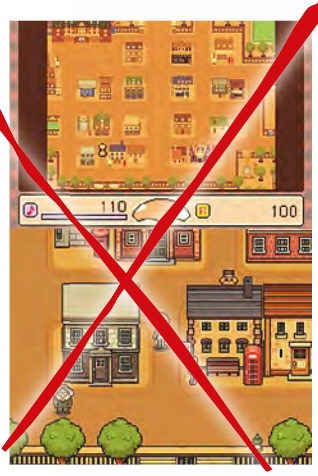
DS Wie gut wird das neue Abenteuer des smarten Zylinderträgers?

Der Schlüsselanhänger, der in Japan zum Lieferumfang gehörte, wird es wohl nicht nach Deutschland schaffen.

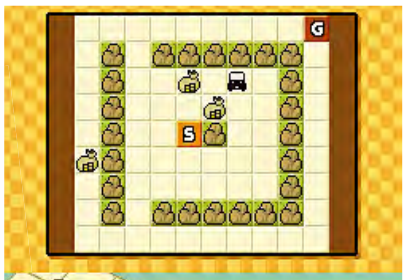
Am 25. November erscheint das vierte Abenteuer des feschen Schlaumeiers Professor Layton in Europa – und erstmals in der Geschichte der Spieleserie tritt darin seine Assistentin Emmy Altava auf, von der man bis vor Kurzem nur gehört hatte. **Layton**-Fans kennen sie vielleicht aus dem Fernsehfilm **Professor Layton und die ewige Diva**, der vor etwa einem Jahr über die Mattscheiben flimmerte. Beim Anspielen der deutschen Version fiel unserer Praktikantin Henrike auf, dass Emmy eine andere Synchronsprecherin hat als im Film. Doch die neue Synchronsprecherin leiht der aufbrausenden Emmy mindestens ebenso gekonnt ihre Stimme wie ihre Kollegin, die den Film vertonte.

Angepasste Rätsel

Viele Rätsel der Originalversion von **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** basieren auf der japanischen Silbensprache, die bekanntlich sehr komplex ist. Daher lassen sich solche Rätsel nicht 1:1 ins Deutsche übertragen und die Programmierer, die das japanische **Layton**-Abenteuer für die westlichen Märkte umsetzen, müssen sich etwas anderes einfallen lassen. Doch sie haben die Herausforderung mit Bravour gemeistert: Alle von der Eigenheit der japanischen Sprache betroffenen Rätsel wurden entweder durch adäquate Knobeleinlagen ersetzt oder so übersetzt, dass man sie auch ohne Japanischkenntnisse versteht. Nach dem Anspielen der deutschen Fassung finden wir: Hut ab, Nintendo! Dafür kritisieren wir das Unternehmen für die Entscheidung, das anspruchsvolle Rollenspiel "Layton's London Life" aus dem Programmcode des Spiels zu entfernen. Wer dieses genießen möchte, kommt nicht um die Anschaffung der amerikanischen Version herum. Aber Vorsicht: Noch ist nicht bekannt, ob das fremdsprachige Modul überhaupt auf deutschen DS-Konsolen läuft! Denn seit Neuestem scheint Nintendo einige ausgewählte Spiele mit einer Regionalsperre zu versehen! ■



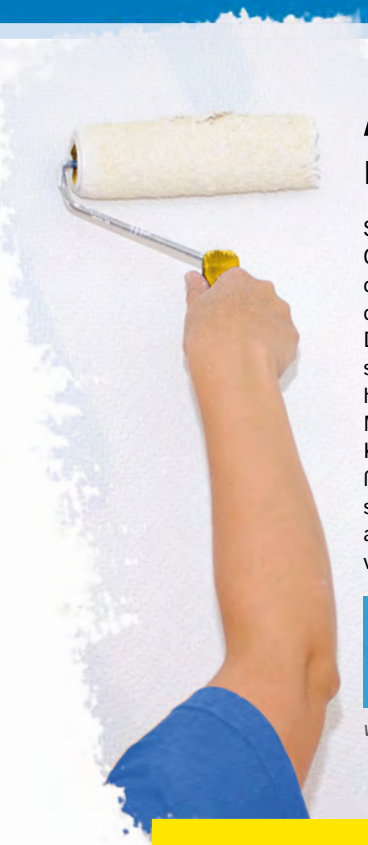
Das Rollenspiel "Layton's London Life" gibt es zwar in der japanischen und amerikanischen Version, aber nicht in der deutschen!



In diesem Minispiel müsst ihr Pfeile so am Boden verteilen, dass es dem Spielzeugauto gelingt, alle Items einzusammeln und das Ziel zu erreichen.

Eines der Rätselszenarien, auf die ihr immer wieder stoßen werdet: Ihr müsst die Seile entknoten, um die gesperrte Brücke wieder begehbar zu machen.

Christoph meint: *„**Professor Layton und der Ruf des Phantoms** ist die letzte Episode, die für den herkömmlichen DS aufgelegt wird. Der nächste Serienableger, der vom Japanischen ins Deutsche übersetzt etwa **Professor Layton und die Maske der Wunder** heißt, kommt dann für das 3DS-Modell heraus. Ich rechne damit, dass wir wieder im Herbst 2012 mit dem Professor und seinem Assistenten clevere Rätsel knacken dürfen."*



ACHTUNG, FRISCH GESTRICHEN!

Bekannte Nintendo-Hardware kommt im neuen Outfit auf den Markt.

So einen bunten Herbst haben wir selten zu Gesicht bekommen: Während sich draußen die Blätter färben, erleben auch Nintendo-Fans ein Farbenspiel sondergleichen. Da wäre zum einen der Nintendo 3DS, der seit dem 30. September in Metallicrot erhältlich ist. Die meisten Händler bieten das Modell zwar etwas teurer an als die übrigen Konsolenvarianten, dafür gefällt uns der außergewöhnlich grelle Anstrich deutlich besser. Zum anderen ist seit dem 7. Oktober auch das Balance Board in einer alternativen Farbe erhältlich, nämlich in Schwarz. ■

Christoph meint: *„Die meisten von euch dürften zwar das Balance Board und den Nintendo 3DS schon besitzen, von daher wird euch die Ankündigung der neuen Farbmodelle von Balance Board und 3DS wenig beeindrucken. Dennoch ist es für Nintendo angesichts des bevorstehenden Weihnachtsgeschäfts wichtig, Farbe zu bekennen und verkaufsfördernde Maßnahmen zu ergreifen.“*

€ 100,-

€ 170,-

DER PM-CHECK

Wir lassen uns von Pressemitteilungen nicht veräppeln. Hier nehmen wir schwammige Formulierungen und dumme PR-Floskeln knallhart auseinander und reden Klartext!

Shoot ’em Up für Freizeitjäger: Remington Great American Bird Hunt

Ob Fasan, Ente oder Truthahn: Spieler müssen in den 40 Levels schnell sein und Zielsicherheit demonstrieren. Das Federvieh wird durch Lockrufe angelockt, dann darf keines der Tiere **1** verfehlt werden. Gezielte Schüsse mit Feuerwaffen der Marke Remington sorgen für ordentlich Boni und Extras. Jagdfeeling gibt es mit dem zum Spiel **2** mitgelieferten Gewehraufsatz, in den der Wii-Controller einfach eingelegt werden kann.

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können auf einem Bildschirm in einen wilden Wettkampf verwickelt werden. Der schnellste und präziseste Schütze gewinnt. Doch Vorsicht: Nicht jeder Vogel ist zum Abschuss freigegeben! Beim Treffen der falschen Vogelart **3** gibt es Punktabzug.

Remington Great American Bird Hunt für Nintendo Wii ist im Bundle mit Gewehraufsatz ab 23. September 2011 für 39,99 € im Handel erhältlich. **4**

1 Gähn!
Schade: Wir dachten schon, die Ära belangloser Jagdspielchen sei vorüber, aber uns erwartet wohl noch ein Genre-Ableger. Es wird Zeit, dass die Hersteller endlich an (hoffentlich kreativen) Wii-U-Projekten arbeiten, damit ein frischer Wind durch die Branche weht!

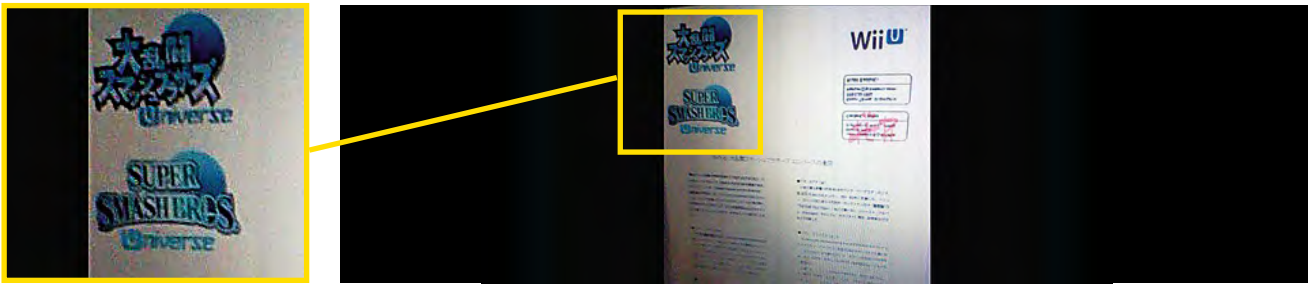
2 Plastikinvasion
Vor fünf Jahren wäre es noch innovativ gewesen, ein Spiel mit einem „mitgelieferten Gewehraufsatz, in den der Wii-Controller gelegt werden kann“, zu zocken. Aber mittlerweile dürften die Spieler so viele Plastikzubehörteile im Regal liegen haben, dass niemand mehr einen weiteren Wii-Zapper benötigt.

3 Mehr Huhn?
Was der Hersteller hier als Feature anpreist, ist in Wahrheit ein ganz altes Spielelement. Schon in den **Moorhuhn**-Shootern auf dem Computer gab es Punktabzug, wenn man das falsche Federvieh vom Himmel fegte.

4 Zu viel Auswahl
Wir bezweifeln stark, dass es noch viele Leser gibt, die an einem solchen Wii-Schützenfest interessiert sind und die bereit sind, dafür knapp 40 Euro auszugeben.

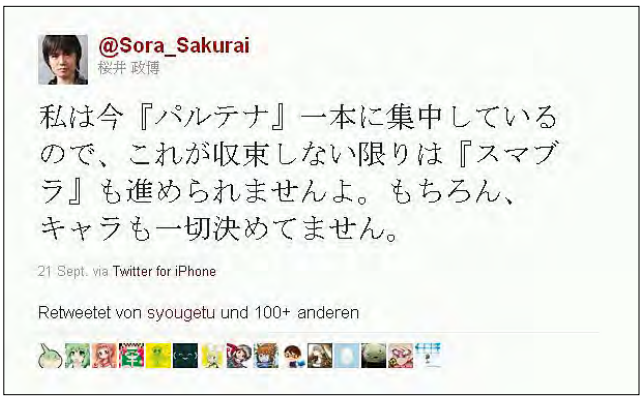
KOMMT SUPER SMASH BROS. UNIVERSE?

Wii U Ein internes Papier zeigt möglicherweise einen Logo-Entwurf zur Prügelspielserie.



Dieses angeblich interne Konzeptpapier – gefunden in der Bilddatenbank 4chan – sorgte für Kontroversen.

Zum neuesten Ableger der **Super Smash Bros.**-Serie ist derzeit kaum etwas bekannt. Wir wissen lediglich, dass er Nintendo zufolge für die Wii U kommt, dass das Unternehmen aber auch an eine 3DS-Episode denkt, die sich mit der Wii-U-Fassung verbinden lässt. Jetzt hat sich der Entwickler Masahiro Sakurai in seinem Twitter-Profil zu Wort gemeldet. Er ließ verlauten, dass er erst mit der Arbeit an **Super Smash Bros.** beginnt, wenn sein aktuelles Projekt namens **Kid Icarus Uprising** fertig ist. Für Aufsehen sorgt indes ein internes Dokument, das seit wenigen Wochen im Internet kursiert und angeblich den finalen Titel des neuen Prügelspielteils aufdeckt, nämlich **Super Smash Bros. Universe**. Der Buchstabe U von Universe ist dabei dem Wii-U-Logo nachempfunden. Erstmals veröffentlicht wurde das Bild auf der Webseite 4chan. Nintendo wollte die Meldung auf Anfrage zahlreicher internationaler Webseiten erwartungsgemäß nicht kommentieren. ■



Smash Bros.-Entwickler Sakurai will sich zunächst auf das neue **Kid Icarus**-Abenteuer konzentrieren, ehe er das nächste **Super Smash Bros.** entwickelt.

FÜNF FAKTEN

Das ist bislang über die Rückkehr der Super Smash Bros. bekannt!

1. Bei der Wii-U-Version der neuen **Super Smash Bros.**-Episode rechnet Nintendo mit einer Grafikdarstellung von 60 Bildern pro Sekunde.
2. Die Entwicklung des Spiels hat noch nicht begonnen. Masahiro Sakurai möchte zunächst **Kid Icarus Uprising** fertigstellen.
3. Demzufolge dürfte der neue **Super Smash Bros.**-Teil frühestens im Jahr 2013 auf den Markt kommen.
4. Der Chefentwickler möchte sinnvolle Verbesserungen umsetzen, nicht einfach neue Figuren und Arenen kreieren.
5. Die 3DS-Fassung soll eine andere Spielerfahrung bieten als die Heimkonsolenvariante.

Christoph meint:
*„Heißt der neueste Teil von Nintendos Prügelspielserie tatsächlich **Super Smash Bros. Universe**? Das ist gut möglich! Oder heißt er vielleicht doch anders? Kann sein, man weiß es nicht genau! Ich möchte mich hier nicht an wilden Spekulationen beteiligen, sondern die oben abgedruckte Meldung ganz neutral bewerten. Da im Zeitalter der Online-Foren jedermann ein Bild ins Internet stellen kann, ist es auch gut denkbar, dass es sich um den Logo-Entwurf eines Fans handelt. Falls dem so sein sollte: Derjenige hat zumindest gute Arbeit geleistet! Mehr als abzuwarten können wir ohnehin nicht tun.“*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

*Nach bisherigen Informationen soll **Sonic Generations** nur für den 3DS herauskommen, nicht aber für die Wii. Sega soll aber angeblich darüber nachdenken, **Sonic Generations** nachträglich für Nintendos aktuelle Heimkonsole umzusetzen.*

***The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und **Star Fox 64** (in Europa: **Lylat Wars**) sind nicht die einzigen Nintendo-64-Spiele, die für den 3DS neu aufgelegt werden. Nintendo möchte weitere 64-Bit-Klassiker für die neue 3D-Konsole auf den Markt bringen, darunter **Donkey Kong 64** und **The Legend of Zelda: Majora's Mask**.*

TOPS & FLOPS

ZU VIEL DES GUTEN

Innerhalb der nächsten sechs Wochen kommen so viele Spiele in den Handel, dass wir kaum wissen, was wir zuerst spielen sollen: **Super Mario 3D Land**? **The Legend of Zelda: Skyward Sword**? **Mario Kart 7**? **Super Pokémon Rumble**? **Kirby Mass Attack**? Oder doch lieber **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**? Einerseits freut uns zwar die große Spieleauswahl, andererseits fühlen wir uns überrumpelt.

GAME BOY TO GO

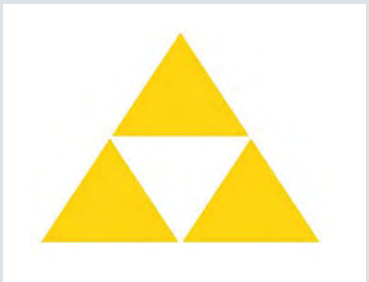
Die Virtual Console des Nintendo 3DS gefällt uns immer besser: Erst konnte man sich dort **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** herunterladen, dann gab es **Gargoyle's Quest** – und nun ist auch **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** erhältlich. Der Software-Nachschub kann ruhig so weitergehen – sowohl was die Qualität als auch was die Häufigkeit an neuen Hits betrifft!

DS-FLOPS

Es sieht so aus, als hätte der Nintendo DS langsam, aber sicher ausgedient: Mittlerweile kommen für die betagte Doppelschirm-Konsole nur noch wenige Spiele heraus. Nach den Hit-Serien **Professor Layton** und **Dragon Quest**, die diesen Herbst neue DS-Ableger spendiert bekommen, scheint der DS auf die Ablösung durch den 3DS bereit zu sein. Danach erwarten uns vermutlich nur noch minderwertige Knobel- und Minispielsammlungen.

MÄRCHENHAFT!

Anfang Oktober durften wir die fast fertige Version von **Skyward Sword** in aller Ruhe in der Redaktion anspielen. Es gab stellenweise sogar schon deutsche Bildschirmtexte. Nach anfänglicher Skepsis (Warum spielt das Abenteuer denn nicht in Hyrule?) gefiel uns das neue **Zelda**-Epos mit der Zeit immer besser. Vor allem die märchenhafte Inszenierung mit den vielen liebevollen Bewohnern zog uns rasch in ihren Bann.



HELDENHAFT

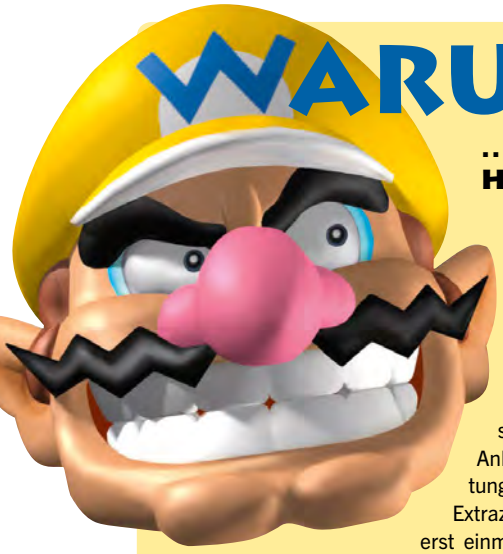
Dass die **Fire Emblem**-Serie nach wie vor äußerst beliebt ist, zeigen die hohen Preise, die man für die Serienvorgänger berappen muss. Doch Nintendo lässt die Fans nicht hängen und bringt einen neuen Ableger auf den 3DS. Dieser bietet eine polygonale Grafikdarstellung und eine Bedienung per Touchscreen. Auf Seite 41 hat unser Redakteur Uwe alle bislang bekannten Fakten für euch zusammengefasst.

TETRIS

3DS Die Hochstapelei geht weiter – schon wieder!

Mit über 20 Spielmodi ist das erste 3DS-**Tetris** sehr umfangreich geraten. Neben typischen Spielvarianten wie Marathon, Turmkletterer oder Überlebenskampf haben die Entwickler auch einiges getan, um die Raffinessen von Nintendos neuer 3D-Konsole ordentlich zu unterstützen. Besonders gut gefällt uns zum Beispiel die Möglichkeit, Blockstapelduelle übers Internet auszutragen. Bis zu sechs Spieler können sich in drei Modi gegen ihre Rivalen messen. Doch auch lokale Mehrspielerpartien – sogar mit bis zu acht Teilnehmern! – klingen sehr spaßig. Das Prickelnde ist: Dabei benötigt nicht einmal jeder **Tetris**-Zocker ein eigenes Modul. Dass auch die Augmented-Reality-Karten genutzt werden, um das eigene Zimmer als Schauplatz von Knobelrunden ins Spiel einzubinden, rundet den guten Eindruck ab, den **Tetris** für den Nintendo 3DS hinterlässt. Das Spiel ist übrigens ab 21. Oktober – also nur wenige Tage nach der Veröffentlichung dieser N-ZONE-Ausgabe – im Handel erhältlich. ■

Christoph meint: *„Für einen Test in diesem Heft hat es zeitlich leider nicht mehr gereicht, dennoch gibt es keinen Anlass, an der spielerischen Qualität dieser **Tetris**-Umsetzung zu zweifeln. An Spielmodi mangelt es nicht, zudem werden auch die 3DS-Funktionen gekonnt genutzt. Da nenne ich mich gern einen Hochstapler!“*



WARUM ...

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns separat erhältlichen Zubehörteilen.

... BRINGEN VIELE KONSOLENHERSTELLER EXTRAZUBEHÖR HERAUS, DAS ZUM SPIELEN UNBEDINGT ERFORDERLICH IST?

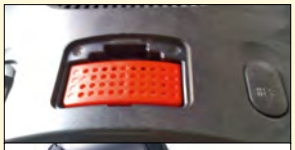
Bislang ist zwar noch nicht bekannt, ob der angekündigte Schiebe-Pad-Adapter (siehe Seite 14) wirklich notwendig sein wird, um **Monster Hunter 3G** zu spielen. Dennoch haben wir die Präsentation des Zubehörs zum Anlass genommen, die Bedeutung von zwingend erforderlichem Extrazubehör zu hinterfragen. Zuerst einmal sei festgestellt: Nachträglich veröffentlichte Zubehörteile geben den Entwicklern die Möglichkeit, noch mehr aus einer Konsole herauszuholen, nachdem sie schon veröffentlicht ist. Ein gutes Beispiel dafür ist das Expansion Pak für Nintendo 64. Diese Erweiterung verschaffte der Konsole zusätzliche 4 Megabyte an Arbeitsspeicher. Das ermöglichte die Darstellung grafisch deutlich weiterentwickelter Spiele, als es noch zum Erstverkaufstag der Konsole möglich war.

Erst Nintendo, dann Sony

Natürlich darf man auch den gegenseitigen Ideenklau der Firmen untereinander nicht vergessen: Erst als der Dreizack-Controller mit dem integrierten Analogstick fürs N64 angekündigt wurde, bekam Sonys erste PlayStation ebenfalls ein analoges Bedienelement spendiert. Zufall? Wohl eher nicht! Es gibt noch einen weiteren Grund, der den Konsolenherstellern recht gibt, Zubehör zu veröffentlichen: So verbessern beispielsweise Spezialcontroller wie Bongo-Trommeln oder Tanzmatten das Spielgefühl, etwa bei **Donkey Konga** oder **Dancing Stage: Mario Mix**. In Zeiten, in denen die Bewegungssteuerung der Wii noch Zukunftsmusik war, hätten diese Spiele ohne diese Teile viel weniger Spaß gemacht.

ZUBEHÖR-HISTORIE

Wir präsentieren sechs mehr oder weniger sinnvolle Zubehörteile, ohne die man bestimmte Spiele kaum genießen kann.



Expansion Pak
Durch die Verdopplung des N64-Arbeitsspeichers von 4 auf 8 MB RAM stand den Entwicklern deutlich mehr Grafikleistung zur Verfügung. Die Spiele **The Legend of Zelda: Majora's Mask** und **Donkey Kong 64** liefen zum Beispiel ohne den Adapter nicht, **Perfect Dark** nur eingeschränkt.

Game Boy Printer
Dieses Zubehör ist zwar kein Muss für den Spiele-Kenner, aber für Besitzer der Game Boy Camera. Denn nur die Möglichkeit, mit dem Game Boy Fotos zu schießen, war eigentlich sinnlos, wenn man sie nicht anschließend auch ausdrucken konnte. Abgesehen davon war der Drucker nur noch sporadisch für Spiele nutzbar: Falls tatsächlich mal jemand die Incognito-Wesen aus **Pokémon Kristall** ausgedruckt hat – wir freuen uns über ein Beweisfoto!

64DD
Das sogenannte 64DD ist ein Zusatzlaufwerk fürs N64, das nie außerhalb Japans auf den Markt kam – aber das ist nicht tragisch. Das Laufwerk war einst als unerlässliches Zubehör für die Hardcore-Zocker geplant, denn Spiele wie **The Legend of Zelda: Majora's Mask** sollten ausschließlich fürs 64DD erscheinen. Auch von sinkenden Spielepreisen war seinerzeit die Rede, denn die Diskettentechnologie ermöglichte angeblich günstige Preise. Fehlanzeige!

Dual-Shock-Controller
Ursprünglich bot der Controller der ersten PlayStation lediglich ein Digikreuz und die obligatorischen Aktionstasten, aber noch keine analogen Bedienelemente. Diese lieferte Sony erst 1997 mit dem sogenannten Dual-Shock-Controller nach. Treuen Nintendo-Fans war klar: Sony brachte das neue Pad als Antwort auf Nintendos Dreizack-Controller des N64 heraus. Wie sagt man so schön: Ideenklau ist das schönste Kompliment.

Bongos
An **Donkey Konga** scheiden sich die Geister: Manche hätten lieber ein vollwertiges Spiel mit Donkey Kong in der Hauptrolle gehabt, andere hatten mit diesem außergewöhnlichen Musikspiel durchaus ihren Spaß. Dem Spiel lagen zwei miteinander verbundene Bongo-Trommeln bei, die man zwingend zum Spielen brauchte. Auch bei **Donkey Kong: Jungle Beat** kamen diese zum Einsatz, dann allerdings nur optional. Das Spiel ließ sich auch gut mit dem GameCube-Controller spielen.

Balance Board
Das Balance Board wird zwingend benötigt, um das Fitnesspiel **Wii Fit** zu spielen und liegt deswegen seit Verkaufsstart diesem bei. Nun könnt ihr eure eigenen Yoga-Bewegungen auf dem Bildschirm verfolgen oder in Minispielen euer Mii durch das Laufen auf dem Board rennen lassen. Inzwischen unterstützen auch andere Spiele, zum Beispiel die **Raving Rabbids TV Party**, das wohl größte aller Zubehörteile. Die Funktionen sind auch beeindruckend, doch allein wegen der Games oder eines vermeintlich völlig neuen Spielgefühls muss sich niemand ein Balance Board zulegen.

EIN SACK VOLLER NEUER 3DS-SPIELE

3DS In Japan präsentierte Nintendo etliche Neuheiten – wir stellen sie vor.

Mitte September lud Nintendo die japanischen Journalisten zu einer großen Pressekonferenz, auf der Neues zum 3DS gezeigt wurde. Unter anderem kündigte das Unternehmen Spielefortsetzungen der Serien **Mario Tennis** und **Fire Emblem** an, die wir euch auf den folgenden Seiten näher vorstellen. Aber auch so manche kleinere Titel waren dabei – etwa diese hier!

Alle Vöglein sind schon da!
Nach **Kochkurs**, **Augentraining** und **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** bringt Nintendo (vorläufig nur in Japan) ein Programm heraus, das sich erneut an Gelegenheitsspieler richtet. Darin lassen sich Informationen über heimische Blumensorten und Vogelarten abrufen – wie bei einem Naturlexikon. Wer nicht genau weiß, welches Gewächs im heimischen Garten blüht, kann sogar die Blüten mit der 3DS-Kamera fotografieren – die Software ermittelt dann, um welche Pflanze es sich handeln könnte.

König Fußball
Diese Fußballsimulation im Comic-Look namens **Culchobit** erinnert uns stark an **Nintendo World Cup** fürs Nintendo Entertainment System. Der 3DS-Kick besticht vor allem durch eine Funktion: Er ist übers Internet spielbar. Zudem mangelt es auch nicht an Einstellungsmöglichkeiten: Die Spielzüge können im Vorfeld einer Partie mit dem Touchpen bestimmt werden und die Spielmodi sind sehr vielfältig geraten.

Mii-Parade
Nintendo möchte offensichtlich beim 3DS die Miis stärker in den Vordergrund rücken, als dies bislang der Fall war. Deshalb veröffentlicht der Mario-Konzern beispielsweise bald ein Programm zur Verwaltung von Mii-Freunden. Darin lassen sich beispielsweise die Köpfe selbst erstellter Figuren auf bestimmte Motive kleben – so lässt sich darstellen, wie ihr am Strand spazieren geht. Die kreativen Möglichkeiten sind dabei enorm vielfältig, aber ob die Langzeitmotivation stimmt?

Samurai-Showdown
Wer hätte das gedacht? Die **Dynasty Warriors**-Serie kehrt erneut auf den Nintendo 3DS zurück – aber viel früher als gedacht. Nachdem man schon am Erstverkaufstag der 3D-Konsole japanische Krieger kloppen durfte, verspricht der neue Teil namens **Dynasty Warriors Vs.** spannungsgeladene Schlachten für bis zu vier Spieler. Mit der Veröffentlichung ist schon im nächsten Jahr zu rechnen.

Christoph meint: *„Nintendo hat auf der 3DS-Pressekonferenz alle Register gezogen und für jeden Spielegeschmack die passenden Titel angekündigt. Die Zeichen, dass der Rest dieses Jahres und 2012 für den 3DS erfolgreich verlaufen, stehen jedenfalls gut. Ich frage mich nur, wann ich all die vorgestellten Neuheiten überhaupt durchspielen soll.“*

DAS Wii-U-INFO-UPDATE

Wii U Auf dieser Seite präsentieren wir euch neue Gerüchte zur nächsten Nintendo-Heimkonsole.

MELDUNG #1:
CRYTEK IST SEHR ZUFRIEDEN MIT DER LEISTUNG DER Wii U.

Das deutsche Entwicklerstudio Crytek aus Frankfurt am Main hat sich in einem Interview mit dem Internet-Fachmagazin www.gamesindustry.biz sehr positiv über die Wii-U-Konsole geäußert. Der Mitarbeiter Avni Yerli führte in seinem Studio in Nottingham bereits erste Hardware-Tests mit der Entwicklerkonsole durch und bezeichnete die Ergebnisse als rundum zufriedenstellend. „Die Technik der Wii U ist sehr gut, doch für die Designer stellt sie eine große Herausforderung dar“, sagte Yerli im Interview mit den englischsprachigen Kollegen. Es ist aus Sicht der N-ZONE-Redaktion gut möglich, dass Crytek die Ego-Shooter-Serie **Crysis** auf die Wii U bringt. Auch eine Fortsetzung der **TimeSplitters**-Serie, an der das deutsche Entwicklerstudio die Rechte besitzt, ist denkbar. ■

Christoph meint:
„Wenn sich ein so namhaftes Studio wie Crytek derart positiv über die Wii U äußert, sind das keine allzu schlechten Startvoraussetzungen für Nintendo. Jetzt kommt es aber darauf an, dass aus den bloßen Entwicklungsabsichten konkrete Ankündigungen werden. Lassen wir uns also überraschen, was noch alles auf uns zukommt!“

MELDUNG #2:
DIE Wii U BIETET JEDE MENGE ARBEITSSPEICHER.

Der Schöpfer des kreativen Knobelspiels **Braid**, Jonathan Blow, will erfahren haben, dass die Wii U – wir zitieren – „jede Menge Arbeitsspeicher bietet“. Das verriet der Entwickler in einem Interview mit der Zeitschrift **Edge**, in dem er vorrangig über sein neues Projekt **The Witness** spricht. Laut dem **Braid**-Entwickler ist die Wii derzeit technisch nicht in der Lage, das neue Spiel darzustellen. Für die Wii U allerdings könnte **The Witness** auch erscheinen. „Über die Wii U wurde mir mitgeteilt, dass sie jede Menge RAM bietet“, so Blow im Interview mit dem Magazin **Edge**. Wie viel Arbeitsspeicher genau in der Wii-U-Konsole steckt, ließ Nintendo bisher noch offen, verlässliche Hardware-Fakten gibt es noch nicht. ■

Christoph meint:
„Es ist nicht sinnvoll, sich die technischen Daten des Wii-Nachfolgers zusammenzureimen, solange Nintendo noch keine Fakten veröffentlicht hat. Aber das oben abgedruckte Zitat des Entwicklers lässt mich zumindest hoffen, dass die Wii U einiges auf dem Kasten hat.“

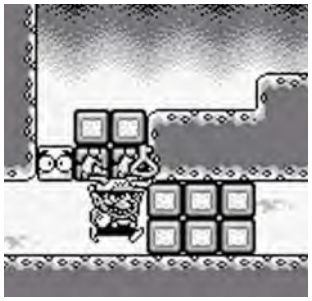
MELDUNG #3:
SKYRIM-PORTIERUNG FÜR DIE Wii U MÖGLICH

Bisher wurde **The Elder Scrolls 5: Skyrim** für die Xbox 360, die PlayStation 3 sowie den PC angekündigt, doch eine spätere Portierung für die neue Wii U ist durchaus möglich. Das ließ Pete Hines vom Hersteller Bethesda Softworks in einem aktuellen Interview durchblicken. Eine abgespeckte Version würde jedoch nicht infrage kommen. Pete Hines zur eventuellen Wii-U-Fassung: „Es ist definitiv eine Möglichkeit für die Zukunft. Wir werden uns jede Plattform ansehen, die Spiele, die wir machen wollen, auch unterstützt. Der Schlüsselfaktor ist, dass die Konsole das Spiel genau in der Form unterstützen muss, in der wir es wollen. Je mehr Änderungen wir an unserem Spiel machen, desto schwieriger wird es, das Spiel zu portieren. Allein die Xbox-360-, PlayStation-3- und PC-Fassungen machen eine Riesenarbeit. Ich glaube nicht, dass die Leute wissen, wie viel Aufwand das ist.“ ■

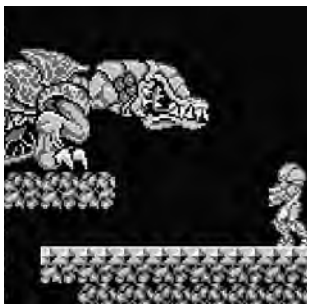
Christoph meint:
„Immer mehr Spieleprojekte, die ursprünglich nur für die HD-Konsolen herauskommen sollten, werden jetzt für die Wii U ins Gespräch gebracht. Die Entwickler glauben offensichtlich an einen Erfolg der neuen Nintendo-Konsole.“

VIRTUAL CONSOLE IN BEWEGUNG?

3DS Erwartet uns bald Wario Land im eShop des 3DS? Es gibt zumindest Hinweise darauf.



Während wir Europäer gerade mit dem jüngst veröffentlichten Game-Boy-Jump&Run **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** unseren Spaß haben, zocken die japanischen Nintendo-Fans bereits den Klassiker **Metroid 2: Return of Samus**. Das Spiel gibt's in Fernost nämlich als Virtual-Console-Titel für den 3DS. Das Weltraum-Abenteuer soll noch dieses Jahr auch hierzulande im eShop verfügbar sein, ein genaues Veröffentlichungsdatum steht jedoch noch nicht fest. Außerdem wurde bekannt, dass **Wario Land: Super Mario Land 3** ebenfalls in Kürze in der Virtual Console des Nintendo 3DS erscheint. Laut der australischen Jugendschutzbehörde wurde das Spiel bereits für eine Alterseinstufung geprüft. ■



ALLES GUTE, MIYAMOTO!

Was denkt ihr eigentlich über den Mario-Erfinder?

Am 16. November, dem Veröffentlichungstag der nächsten N-ZONE, feiert der Entwickler-Titan Shigeru Miyamoto seinen 59. Geburtstag. Wir möchten zu diesem Anlass von euch wissen: Was schätzt ihr am Mario-Erfinder? Welche seiner Titel bleiben euch ewig im Gedächtnis? Wie lautet der größte Spieleflop, den Miyamoto bislang entwickelt hat? In der nächsten Ausgabe drucken wir die besten, witzigsten und ehrlichsten Beiträge ab! Schreibt uns an redaktion@n-zone.de und fügt ein Foto von euch bei, auf dem ihr euer Lieblingsspiel von Shigeru Miyamoto in der Hand haltet! ■

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Wii Im Oktober erwartet uns ein neues Möbelstück!

Ihr besitzt die neueste **Animal Crossing**-Episode für die Wii, habt sie in letzter Zeit aber nicht mehr gespielt? Dann wird es mal wieder Zeit! Denn vom 1. bis zum 30. Oktober bietet Nintendo allen Fans der Lebenssimulation ein neues Möbelstück: Um die begehrte goldene Sitzbank euer Eigen zu nennen, müsst ihr euch lediglich mit der Wi-Fi Connection verbinden und so lange umherlaufen, bis ihr dem freundlichen Postboten Peter begegnet. Sobald ihr den Briefträger getroffen habt, überreicht er euch die Luxusprämie. ■

nicht vergessen!

Am 31. Oktober wird in Animal Crossing Halloween gefeiert. Wer einem Bewohner namens Jakob Süßigkeiten gibt, wird mit etwas Glück mit einem seltenen Gegenstand belohnt!

NEUES AUS FERNOST

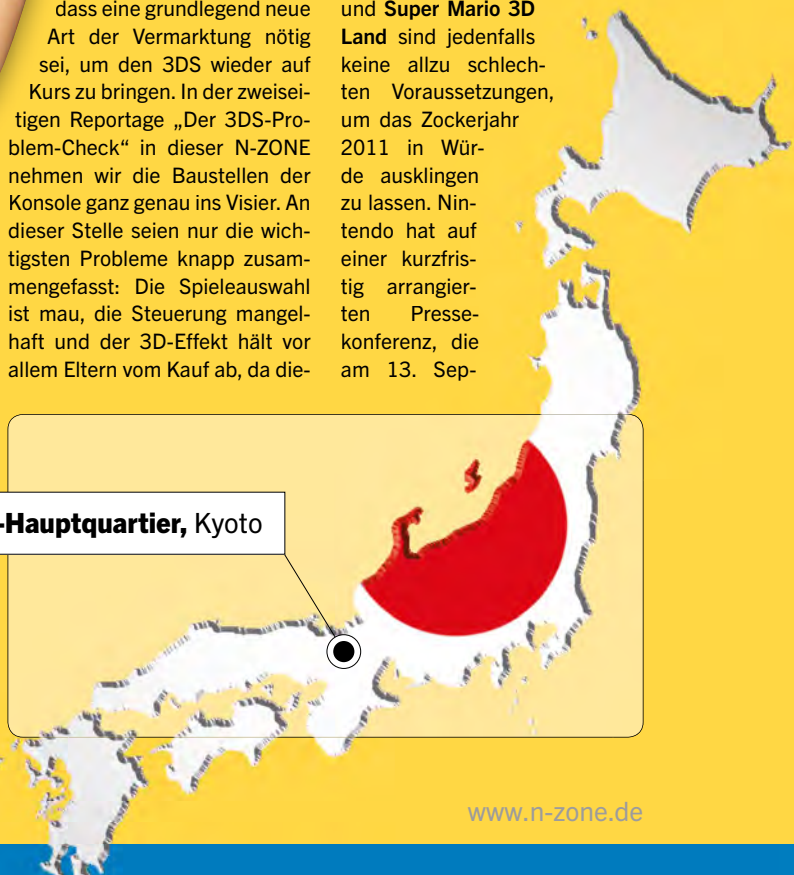
Text | Christoph Kraus

Reißt Nintendo das Ruder herum und bringt den 3DS auf Kurs? In Japan sorgte vor allem die Ankündigung eines Zubehörs für Kontroversen.

Machen wir uns nichts vor: Der Nintendo 3DS hatte nicht nur bei uns einen denkbar schlechten Start. Zur Veröffentlichung lag der Preis viel zu hoch, außerdem gab es nur eine Handvoll guter Spiele und die Funktionen waren zu unausgereift beziehungsweise noch gar nicht vorhanden (etwa eShop, Internetbrowser oder Video-Kanal). Dass für Nintendo Handlungsbedarf bestehen würde, die Konsole attraktiver zu machen, war also absehbar. Deshalb merkte der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, schon vor einigen Monaten an, dass eine grundlegend neue Art der Vermarktung nötig sei, um den 3DS wieder auf Kurs zu bringen. In der zweiseitigen Reportage „Der 3DS-Problem-Check“ in dieser N-ZONE nehmen wir die Baustellen der Konsole ganz genau ins Visier. An dieser Stelle seien nur die wichtigsten Probleme knapp zusammengefasst: Die Spieleauswahl ist mau, die Steuerung mangelhaft und der 3D-Effekt hält vor allem Eltern vom Kauf ab, da diese besorgt sind, die Tiefendarstellung könnte den Augen ihrer Kinder schaden.

Der Chef hat gesprochen

Zumindest zwei dieser Schwierigkeiten scheinen bis zum Jahresende gelöst zu sein: Am 10. Dezember wird (zunächst nur in Japan) der sogenannte Schiebe-Pad-Adapter veröffentlicht, sodass der Nintendo 3DS ab diesem Zeitpunkt über zwei analoge Bedien-Elemente verfügt. Gleichzeitig kommt das Action-Rollenspiel **Monster Hunter 3G** in den Handel – eine Umsetzung von **Monster Hunter Tri**, das letztes Jahr für die Wii erschien. Zudem kommt im Herbst und Winter auch endlich die Spielelawine ins Rollen – **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** sind jedenfalls keine allzu schlechten Voraussetzungen, um das Zockerjahr 2011 in Würde ausklingen zu lassen. Nintendo hat auf einer kurzfristig arrangierten Pressekonferenz, die am 13. Sep-



TOKYO GAME SHOW 2011

Mit 222.668 Besuchern war die diesjährige Ausgabe der japanischen Spielemesse so erfolgreich wie nie zuvor. N-ZONE hat die besten gezeigten Spiele für den Nintendo 3DS gekürt.

PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY

In der Mischung aus Adventure und Rätselspiel gelangen der smarte Denker Hershel Layton und der Rechtsanwalt Phoenix Wright in ein Städtchen, das von allerlei merkwürdigen Gestalten bewohnt wird. Ob sich die beiden gegen einen fiesen Halunken mit hellseherischen Fähigkeiten zur Wehr setzen können?

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Hier erkundet der Spieler Gebiete, die er schon aus namhaften Disney-Abenteuern kennt, etwa **Fluch der Karibik** oder dem Zeichentrick-Märchen **Der Glöckner von Notre Dame**. Die Hauptrollen spielen die Rollenspielrecken Sora und Riku. Wir erwarten ein rasantes, märchenhaft inszeniertes und technisch gut gemachtes Abenteuer.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Das Grusel-Abenteuer von Capcom ist nichts für schwache Nerven und gehört definitiv nur in die Hände erwachsener Spieler. Am Anfang des in Tokio gezeigten Trailers sieht man eine Heldin, deren Bedeutung für die Serien-Episode im Moment noch nicht klar ist. **Resident Evil Revelations** soll im Verlauf des nächsten Jahres auf den Markt kommen.

tember 2011 um 5 Uhr morgens europäischer Ortszeit stattfand, zudem zwei weitere Neuheiten präsentiert: Die Serien **Fire Emblem** und **Mario Tennis** werden im nächsten Jahr beide auf dem 3DS fortgesetzt und sehen zwar nicht allzu innovativ, aber optisch durchaus ansprechend aus. Zudem hat Capcom in einem Anflug von Euphorie schon angekündigt, dass der vierte **Monster Hunter**-Teil exklusiv für den 3DS kommt. Diese Meldung ist möglicherweise für viele Spieler kaum relevant, da es noch keine nennenswerten Fakten zu dieser Episode gibt. Aber sie zeigt, dass Nintendo mit großer Hartnäckigkeit versucht, die Intensivspieler an sich zu binden. Das gelingt nicht unbedingt mit Spielen wie **Super Pokémon Rumble** oder **Steel Diver**, wohl aber mit der **Monster Hunter**-Serie. Hinzu kommt, dass sich die Reihe mittelfristig bestens für ein Abomodell eignet: Capcom könnte dann möglicherweise Geld verlangen, wenn die Spieler **Monster Hunter** per Internetanbindung zocken und dabei Sonderfunktionen nutzen, die anderen Spielern vorenthalten bleiben. Wir sind letztlich guter Dinge, was den weiteren Erfolg des 3DS betrifft. Immerhin kommt an **Super Mario 3D Land** doch eh niemand vorbei, oder? ■

DIE SÄULEN DES 3DS-ERFOLGS

DIE 1. SÄULE DES 3DS-ERFOLGS

DIE SPIELE-OFFENSIVE IM HERBST

Mit **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** hat Nintendo zwei heiße Eisen im Feuer, die keinen ernsthaften Spieler kaltlassen. Hinzu kommen **Super Pokémon Rumble** sowie Spiele, die eigentlich für den DS gemacht sind, aber auch auf dem 3DS lauffähig sind, etwa **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** oder **Kirby Mass Attack**. Nintendos 3D-Konsole ist also für das Weihnachtsgeschäft gut gerüstet, denn alle wichtigen Marken sind bis zum Jahresende auf dem 3DS vertreten.

DIE 2. SÄULE DES 3DS-ERFOLGS

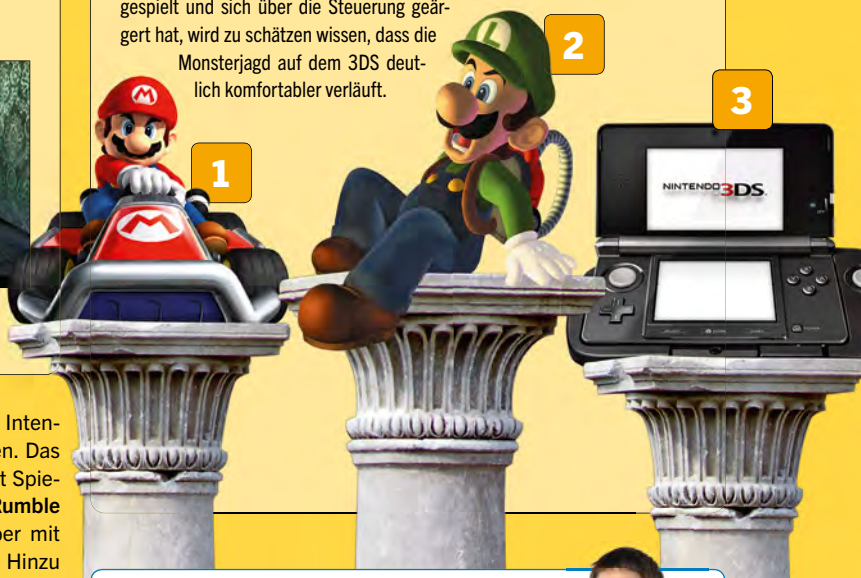
DIE SPIELE-OFFENSIVE 2012

Hat Nintendo auch für das nächste Jahr genügend Exklusivtitel auf Lager? Die N-ZONE-Redaktion meint: „Gewiss doch!“ **Luigi's Mansion 2**, **Animal Crossing** und **Kid Icarus Uprising** werden von den Fans sehnlich erwartet und sind schon länger für 2012 angekündigt. Doch auf der Nintendo-3DS-Pressekonferenz hat Nintendo noch mehr Neuheiten angekündigt, nämlich **Monster Hunter 3G** sowie neue Ableger der Serien **Mario Tennis** und **Fire Emblem**. Das nächste Jahr kann also kommen!

DIE 3. SÄULE DES 3DS-ERFOLGS:

DAS SCHIEBE-PAD

Man mag zur Ankündigung eines separat erhältlichen Zubehörs stehen, wie man will. Fakt ist: Das Schiebe-Pad-Adapter – also ein zweiter Analogstick für den Nintendo 3DS – ist weder gut noch schlecht, sondern neutral zu bewerten. Es kommt also auf die Entwickler an, ob sie den Plastikaufsatz sinnvoll in ihren Spielen nutzen. Wer einmal **Monster Hunter** auf der PlayStation Portable gespielt und sich über die Steuerung geärgert hat, wird zu schätzen wissen, dass die Monsterjagd auf dem 3DS deutlich komfortabler verläuft.



MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Nintendo kämpft um uns Spieler“

Noch vor einigen Wochen wirkte es so, als hätte Nintendo den Kampf um die Gunst der Spieler schon verloren – und das, obwohl der 3DS erst seit dem Frühjahr erhältlich ist. Doch man darf den **Mario**-Konzern niemals unterschätzen. Dass demnächst ein Schiebe-Pad-Adapter auf den Markt kommt, muss man zunächst als großes Eingeständnis verstehen, dass die **Monster Hunter**-Serie insbesondere für den japanischen Markt enorm wichtig ist. Dass **Mario Kart 7** und **Super Mario 3D Land** ausreichen, um den 3DS-Verkauf anzukurbeln und das Geschäftsjahr erfolgreich abzuschließen, ist wahrscheinlich.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

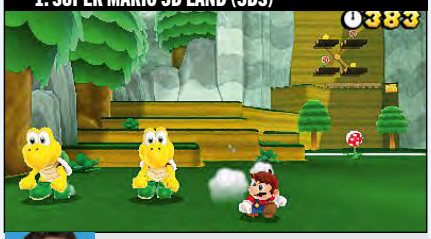
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/2012/NICHT BEKANNT

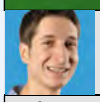
Bald hat das Warten ein Ende! In den nächsten Wochen erscheinen endlich die großen Mario-Titel, nach denen wir uns seit Monaten sehnen. Los geht's Ende November mit **Super Mario 3D Land,** in dem die N-ZONE-Redakteure bereits durch die komplette erste Welt bis zum Endboss zocken durften. Unsere Eindrücke hierzu findet ihr im Vorschaubericht ab Seite 34 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE, gefolgt von einer weiteren Preview zu **Mario Kart 7**, zu dem es auch spannende Neuigkeiten wie eine Cockpitperspektive gibt! Damit nicht genug: Für die Wii steht ja im November auch noch das nächste Olympia-Spektakel mit Mario und seinem einstigen Rivalen Sonic an!

Wii	**Fortune Street**	2012	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 7**	2. Dezember 2011	Rennspiel
Wii	**Mario Party 9**	2012	Geschicklichkeit
3DS	**Mario Tennis**	2012	Sport
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	18. Nov. (Wii), 2012 (3DS)	Sport
3DS	**Paper Mario**	Nicht bekannt	Rollenspiel
3DS	**Super Mario 3D Land**	18. November 2011	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO 3D LAND (3DS)





Weiterhin das am meisten ersehnte Spiel der Redaktion: **Super Mario 3D Land** für den Nintendo 3DS!

1 ►		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	18. November 2011

2. MARIO KART 7 (3DS)

2 ►		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2. Dezember 2011

3. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)

5 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	18. November 2011

4. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

5. DRAGON QUEST X (Wii/Wii U))

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Nintendo versüßt uns die Vorfreude auf **Skyward Sword** mit **Zelda: Four Swords**, das die Redakteure – und wohl auch die 3DS-Besitzer unter euch – schon fleißig zocken. Am 18. November ist es dann endlich so weit und wir dürfen uns in Links nächstes großes Abenteuer stürzen. Alle, die jetzt schon wissen möchten, wie das Spiel losgeht, werfen einen Blick auf die nächste Seite!

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	18. November 2011	Action-Adventure
Wii U	**The Legend of Zelda**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 KIRBY

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2011

Damit hätten wir nicht gerechnet: Nach dem mäßigen Erfolg des letzten **Kirby**-Spiels können sich die kommenden **Kirby**-Teile für Wii und DS den starken dritten Platz sichern. Eure Vorfreude ist nicht unberechtigt, wie ihr im Test von **Mass Attack** auf Seite 56 erfahrt!

Wii	**Kirby's Adventure Wii**	25. November 2011	Jump & Run
DS	**Kirby Mass Attack**	28. Oktober 2011	Jump & Run

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: OKTOBER 2011

Leider hat es der Test nicht wie angekündigt in diese Ausgabe der N-ZONE geschafft, doch dafür gibt's im nächsten Monat gleich noch die besten Tipps & Tricks für das letzte DS-Abenteuer des smarten Profs. Wann wir endlich in 3D Rätsel knacken dürfen, steht derzeit aber noch in den Sternen.

DS	**Professor Layton und der Ruf des Phantoms**	25. November 2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL/ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2012

Schon Anfang Dezember kommt das **Pokémon**-Actionspiel **Super Pokémon Rumble** in den Handel. Außerdem überraschte uns Nintendo mit der Ankündigung eines Nachfolgers zu **Poképark Wii: Pikachus großes Abenteuer**. Wann werden die neuen Rollenspiel-Editionen präsentiert?

3DS	**Super Pokémon Rumble**	2. Dezember 2011	Rollenspiel
Wii	**PokéPark 2**	2012	Action-Adventure

6 DRAGON QUEST

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 7. OKTOBER 2011/2012

Nachdem wir vor Kurzem bereits ein neues **Dragon Quest** für den DS getestet haben, nehmen wir diesmal das zweite **Monsters Joker** unter die Lupe! Und einen ganz besonderen Leckerbissen haben wir noch für euch: brandheiße Infos zu **Dragon Quest X** für Wii und Wii U ab Seite 26 dieser N-ZONE-Ausgabe!

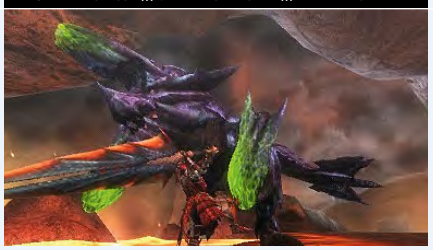
Wii	**Dragon Quest Collection**	2012	Rollenspiel
Wii/Wii U	**Dragon Quest X**	2012	Rollenspiel
DS	**Dragon Quest Monsters Joker 2**	7. Oktober 2011	Rollenspiel

7 LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENT. /// **TERMIN:** 2012

8 MONSTER HUNTER 3G (3DS)

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2012

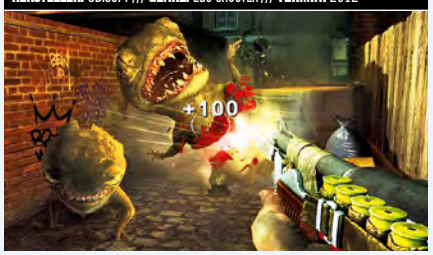


9 SONIC GENERATIONS (3DS)

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 18. NOVEMBER 2011

10 KILLER FREAKS ... (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 2012



Genre: Action-Adventure | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 18. November 2011

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus, Marcus Bauer

Der abenteuerlichste Nintendo-Held aller Zeiten kehrt schon bald auf die Wii zurück. Steht uns ein unvergessliches Epos bevor? Wir liefern exklusive Eindrücke!

DIE SPEZIAL-EDITION

Wenn Skyward Sword am 18. November 2011 in den europäischen Handel gelangt, könnt ihr das Spiel entweder ganz regulär oder als Sammleredition erstehen. Wir verraten euch, was euch in der Sonderauflage erwartet.

Das sogenannte Limited Edition Pack beinhaltet selbstverständlich eine Spiele-Disc von **Skyward Sword**. Allein kostet das Spiel voraussichtlich knapp 50 Euro, als Sonderauflage ca. 70 Euro.

Mit im Set befindet sich eine goldene Wii-Fernbedienung mit integriertem Motion-Plus-Adapter. Auf der Oberseite ist ein goldenes Triforce-Wappen abgedruckt. Mit diesem edlen Stück ist man bestens ausgerüstet, um in Hyrule für Frieden und Ordnung zu sorgen.

Zu guter Letzt erhaltet ihr auch noch eine Audio-CD mit Musikstücken zur **The Legend of Zelda**-Serie. Die Lieder wurden anlässlich von Links 25. Geburtstag von einem Orchester aufgenommen.

N-ZONE meint: Wir begrüßen es, dass der 25. **Zelda**-Geburtstag würdig gefeiert wird, etwa mit der **Anniversary Edition** von **Four Swords**. Dass **Skyward Sword** als Sammleredition herauskommt, gefällt uns ebenfalls gut. Angesichts des üppigen Umfangs raten wir zum Kauf der limitierten Auflage – der Mehrwert gegenüber der herkömmlichen Variante übersteigt die Zusatzkosten von nur 20 Euro.

SCREEN-INFO

Die meisten Bilder in diesem Artikel stammen aus Nintendos Pressedatenbank, zudem stellte uns die Firma heftexklusive Screenshots zur Verfügung.

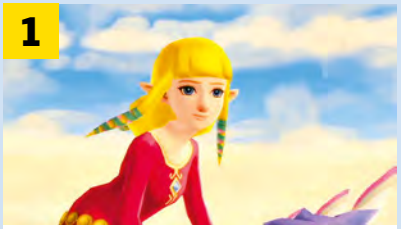
Wii

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

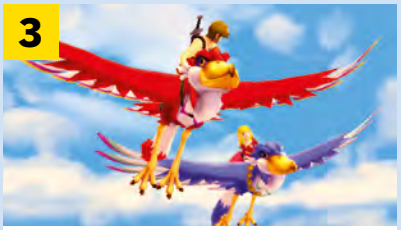
WORUM GEHT'S?

Wir blicken auf die Story von Skyward Sword. Warum zieht uns die Geschichte so magisch an?



Die Prinzessin kommt natürlich auch wieder in Skyward Sword vor. Diesmal hat Link von Beginn an eine starke Bindung zu ihr.

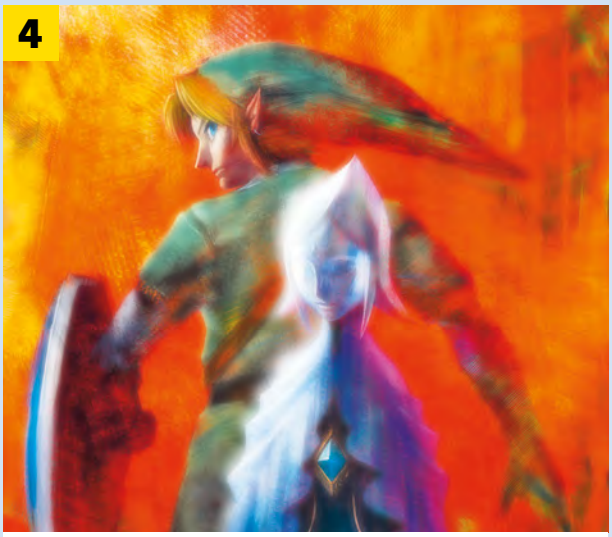
Zusammen mit seinen Konkurrenten jagt Link im Wettbewerb den Vogel, der Zeldas Statue aufbewahrt.



Nach dem Sieg über seine Kontrahenten darf Link Zeit mit der Prinzessin von Skyloft verbringen. Noch ahnen die beiden nicht, was auf sie zukommt.

Die Geschichte um das neue **Zelda**-Epos wirkt vertraut und doch völlig neu und innovativ. Das Abenteuer beginnt in einem Dorf über den Wolken namens Skyloft (sinngemäß „himmlischer Dachboden"). Unser Held Link und alle anderen Bewohner wissen nicht von der Existenz einer Welt außerhalb Skylofts (Hyrule). Sie bewegen sich mit großen Vögeln fort. Gleich zu Beginn lernt man Zelda 1 kennen, die seit ihrer Kindheit mit Link gut befreundet ist. Es findet ein Wettbewerb statt, bei dem Zelda einem Vogel eine kleine Statue gibt. Die Teilnehmer des Wettstreits müssen diese Statue dem Vogel abjagen 2. Dazu reiten sie selbst auf einem Vogel. Link ist natürlich auch mit von der Partie und gewinnt mit seinem roten Vogel den Wettbewerb. Zelda und Link fliegen zusammen durch die Lüfte 3, als plötzlich die Prinzessin von einem Tornado erfasst und von einem Wal in die unbekannte Welt unterhalb der Wolken entführt wird. Das **Skyward Sword** erscheint in seiner feenartigen Form, stellt sich als Phi vor 4 und bringt Link in die Welt unter den Wolken, um Zelda zu retten. Link landet in einem Tempel, in dem er Lord Ghirahim 5 trifft. Dieser Bösewicht stellt sich als Herrscher der Oberfläche vor und redet von einer Kraft, die Zelda innewohnt. Nach einem verzweifelten Kampf gegen Ghirahim 6 lässt dieser Link am Leben und verschwindet.

Der Plot im weiteren Spielverlauf gibt Auskunft darüber, warum Hyrule in eine Welt über und unter den Wolken geteilt ist, wie das Masterschwert entstanden ist und was Ghirahim und andere Schurken mit Zelda zu schaffen haben. Dabei nimmt **Skyward Sword** immer wieder Bezug auf die Vorlage **Ocarina of Time**. Diesbezüglich könnte sich die Geschichte um das Himmelsschwert, Zelda, Ghirahim und Skyloft für Serienkenner als äußerst interessant und aufschlussreich erweisen.



Die mysteriöse Fee Phi verwandelt sich bei Bedarf in das Skyward Sword. Sie steht Link während seines Abenteuers als Waffe und als Ratgeberin zur Seite.

Im Himmelstempel konfrontiert Link den bösen Lord Ghirahim, der sich selbst als Herrscher der Oberfläche bezeichnet und Zeldas Macht will.

Ghirahim spielt mit seinem unterlegenen Gegner Link und blockt dessen Schwerthiebe problemlos mit seinen Händen ab.

Die Umgebungen von Links neuestem Wii-Abenteuer sind recht interaktiv gestaltet. Hier wälzt der Titelheld etwa einen überdimensionalen Baumstamm über eine Wiese.

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Alle meine Zweifel sind passé!"

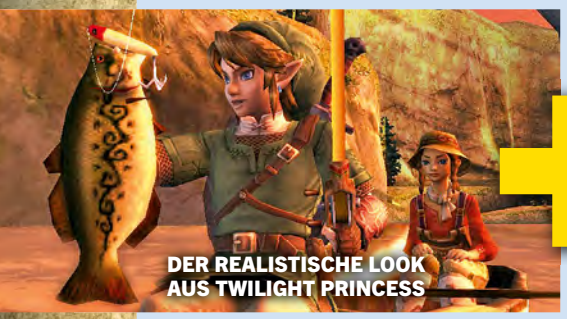
Nach ausführlichem Anspielen bleibt mir nur noch wenig zu sagen: Ich bin beeindruckt! Das ist ein **Zelda**, wie es sein soll: anspruchsvoll, voller Geheimnisse, die es zu erkunden gilt und mit einem Klacks Selbstironie. Die Präsentation gefällt mir auch immer besser: Ich halte die Mischung aus realer und comichafter Darstellung für das hylianische Ökosystem für perfekt. Und auch mit dem neuen Leitcharakter „Phi" konnte ich mich schnell anfreunden: Ihre devote Art ist eine sehr gelungene Abwechslung. Wenn das Spiel diese Qualität durchgängig halten kann, steht einem genialen Spielerlebnis nichts mehr im Wege.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

ZWEI STILE VERCHMELZEN

Wie nehmen die Zelda-Fans den außergewöhnlichen Grafikstil von Skyward Sword auf? Mit gemischten Gefühlen!

Der Grafikstil der **Zelda**-Serie hat sich in den letzten Jahren gewandelt. Angefangen hat diese Entwicklung mit dem grafischen Experiment **The Wind Waker**. Die gewöhnungsbedürftige Cel-Shading-Optik haben die Fans mit geteilter Meinung aufgenommen. Viele fanden den Stil zum Spiel passend, anderen ist er zu bunt und kindisch. Aus diesem Grund hat Nintendo sich für den Nachfolger **Twilight Princess** für eine realistischere Grafik entschieden. So wollten viele Link schon früher gesehen haben. Um beide Fraktionen zu vereinen, vermischen sich bei **Skyward Sword** der Comic-Stil aus **The Wind Waker** und die realistischen Proportionen aus **Twilight Princess**. Zufrieden sind trotzdem nicht alle Spieler der Serie. Unsere Meinung: Jedes **Zelda**-Abenteuer hat einen einzigartigen Stil und bringt mit diesem bewusst die Atmosphäre des jeweiligen Titels stimmig rüber.



DER REALISTISCHE LOOK AUS TWILIGHT PRINCESS

DIE COMIC-OPTIK AUS THE WIND WAKER

EINE MISCHUNG AUS BEIDEN GRAFIKSTILEN

KURIOSES UND AMÜSANTES

Das neue Wii-Abenteuer unterscheidet sich in mancherlei Hinsicht von den zahlreichen Vorgängern der Serie. Wir sagen euch, warum das so ist.

1. Zelda ist keine Prinzessin mehr.
Zur Überraschung der langjährigen Serienkenner haben die Entwickler von Nintendo beschlossen, dass Zelda in **Skyward Sword** keine Prinzessin mehr ist, sondern eine Jugendfreundin von Link. Dieser kleine, aber feine Aspekt könnte der Story des Wii-Abenteuers zusätzliche Raffinesse verleihen.

2. Links Ausdauer ist nicht unbegrenzt.
In allen bisherigen **Zelda**-Ablegern für Heimkonsolen konnte man Links Fortbewegung durch Bodenrollen beschleunigen. Richtige Profis (beispielsweise in Speedruns) laufen in **Ocarina of Time** sogar rückwärts, weil Link so noch schneller ist. Im neuen Abenteuer **Skyward Sword** wurde das Abrollen um eine nützliche Funktion erweitert. Jetzt befindet sich im Bild stets eine Leiste, die eure Sprintenergie anzeigt. Ihr bekommt also immer mit, wenn Link in einem hitzigen Gefecht die Puste ausgeht, wenn er zu lange rennt.

3. Die Steuerung ist erfrischend anders.
Die gute Nachricht vorneweg: Den Entwicklern ist es vorzüglich gelungen, den MotionPlus-Adapter auf sinnvolle Art und Weise ins Spiel einzubinden. Er wird für besonders clevere Rätsel benutzt, die ohne das Zubehör so nicht möglich wären. Sperrt beispielsweise eine Schlingpflanze ihr Maul breit auf, müsst ihr sie entsprechend von der Seite aus attackieren. Das gelingt im Spielverlauf wirklich gut.

VIEL LOB, KAUM KRITIK

Welche Spielelemente der neuen The Legend of Zelda-Episode haben uns beim Spielen am meisten überzeugt? Wo hapert's in puncto Gameplay? Wir fassen Lob und Kritikpunkte zusamen. Dabei unterscheiden wir zwischen gering gewichteten Aspekten und entscheidenden Spielelementen.

	DAS GEFÄLLT UNS:	DAS KRITISIEREN WIR:
KLEINIGKEITEN	• Erstmals in der Geschichte der **The Legend of Zelda**-Serie kann man gleichzeitig in der Ego-Perspektive die Gegend erkunden und in alle erdenklichen Richtungen laufen. • In einer Szene hört man sogar Zelda, wie sie ein japanisches Volkslied singt. Auf weitere Sprachausgabe wird zwar verzichtet, aber das trübt das Spielerlebnis keinesfalls. • Die Designer legten auf Details sehr großen Wert: Zum Beispiel lässt sich ein Hinweisschild, sobald es Link mit dem Schwert an der Oberkante angesäbelt hat, nicht mehr lesen. • Wir wissen zwar nicht, was es damit auf sich hat – aber in der Vorabversion, die wir spielten, bestand unsere Energieanzeige schon am Anfang des Abenteuers aus sechs Herzen. Bei den Vorgängern der **The Legend of Zelda**-Serie begann man stets mit drei Herzen. • In den Gesprächen habt ihr oft die Möglichkeit, zwischen mehreren Antworten eine auszuwählen. In einer Szene trifft Link beispielsweise einen Schulhoftyrann und der Spieler darf sich aussuchen, ob er sich abfällig über seine Frisur äußert oder nicht. Je nachdem wie ihr euch entscheidet, kommt ihr so in den Genuss eines lustigen verbalen Schlagabtausches.	• Erinnert ihr euch noch an das **The Legend of Zelda**-Abenteuer **Majora's Mask** fürs Nintendo 64? Damals kritisierten die Spieler, dass der Spielfortschritt nur an bestimmten Orten gesichert werden konnte. Wie unsere ersten Spielstunden in der Welt von **Skyward Sword** belegen, wird man auch im neuen Wii-Epos nur an festgelegten Orten abspeichern können. Ob sich dieser Aspekt negativ auf das Gesamtkunstwerk auswirkt, bleibt aber noch abzuwarten.
WICHTIGE SPIELELEMENTE	• Die Spielfiguren, die Link während seines Abenteuers trifft, sind äußerst charmant und extravagant gestaltet. Wir erinnern uns zum Beispiel an einen Typen, der einen roten, mit Haargel nach oben gekämmten Zopf trägt. Schräg! • Zwar spielt **Skyward Sword** – im Gegensatz zu den früheren Ablegern der **The Legend of Zelda**-Serie – nicht in Hyrule, sondern in einer Wolkenstadt, dafür ist den Designern das neue Domizil außerordentlich gut gelungen. In den neuen Levels muss man sich einfach wohlfühlen, und das ist für das Spielerlebnis ganz wichtig. • Wir dürfen uns darauf freuen, mehr über Zeldas Vergangenheit zu erfahren. Schon am Anfang des Spiels, in dem Link in der Wolkenstadt umherstreift und ihr euch mit der Steuerung vertraut macht, ist Zelda in den Zwischensequenzen häufig zu sehen.	• Um eine Rolle hinzulegen, müsst ihr jetzt mit dem Nunchuk schütteln. Wir hätten uns gewünscht, eine Taste zu drücken, um sich Link auf dem Boden wälzen zu lassen. Aber das konnten die Entwickler vermutlich nicht verwirklichen, da die A-Taste bereits zum Sprinten belegt ist. • Uns fiel auf, dass **Skyward Sword** in den Zwischensequenzen leicht ruckelt. Das bemerkt man insbesondere, wenn die Kamera Treppenstufen zeigt.

Ihr seht: Nintendo hat dem Spiel bereits deutsche Bildschirmtexte spendiert. Das lässt darauf schließen, dass die Entwicklung schon vollständig abgeschlossen ist.

Zur Benutzung der Utensilien kommt oftmals – so wie hier – der Zeiger der Wii-Fernbedienung zum Einsatz. So bestimmt ihr zum Beispiel die Blickrichtung.

Die Lichteffekte gefallen uns richtig gut. Dadurch kommt nicht nur während der actionreichen Gefechte eine erstklassige Stimmung auf.

Die allseits bekannten Waffen – wie hier die Steinschleuder – dürfen keineswegs fehlen. Damit nimmt Link nicht nur Gegner, sondern auch Objekte ins Visier.

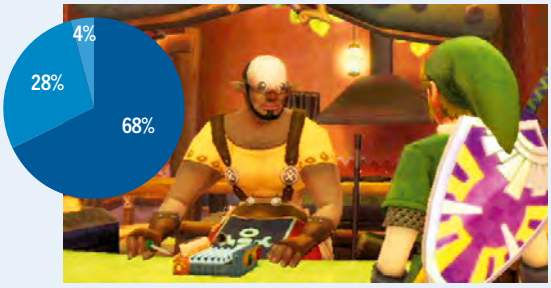
DAS SAGT IHR!

Was haltet ihr vom Grafikstil von The Legend of Zelda: Skyward Sword? Wie gefällt euch der Inhalt des Limited Edition Packs? Wie kommt die Steuerung bei euch an? Wie denkt ihr darüber, dass Link wie in den Vorgängern stumm bleibt? Wir haben euch nach eurer Meinung zu Skyward Sword gefragt und hier kommen die Antworten!

JEDER WILL DAS NEUE ZELDA

WIR FRAGTEN: Werdet ihr euch **Skyward Sword** zulegen?
Ja, als Limited Edition Pack (mit Audio-CD und Wii-FB Plus)..... 68%
Ja, als normale Version..... 28%
Nein, Skyward Sword interessiert mich nicht 4%

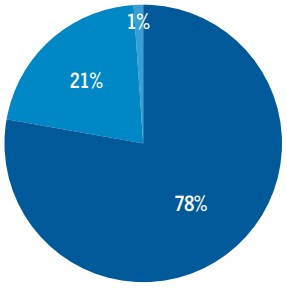
WIR MEINEN: Dass sich die überwältigende Mehrheit der Leser das neue **Zelda**-Epos holen würde, war ohnehin absehbar. Dass sich allerdings nur vier Prozent der Umfrageteilnehmer **Skyward Sword** entgehen lassen, ist beeindruckend. Mit so einem klaren Ergebnis hatten wir nicht gerechnet. Möglicherweise liegt's an den vielen schrägen Figuren im Spiel (siehe Bild), auf die alle Spieler neugierig sind.



EINE FRAGE DES STILS

WIR FRAGTEN: Wie gefällt euch der Stil des neuen **Zelda**-Abenteuers?
Super!.....78%
Das Spiel ist mir zu bunt!.....21%
Ich hätte mir die Optik von **The Wind Waker** gewünscht. 1%

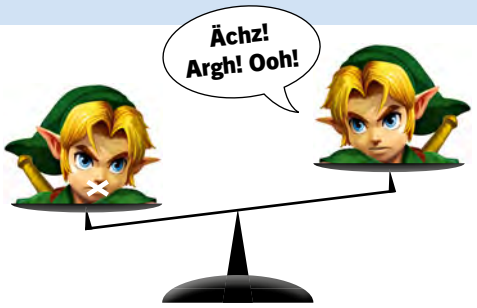
WIR MEINEN: Offenbar kam Links comicartiges Aussehen in **The Wind Waker** nicht allzu gut an: Nur ein Prozent wünscht sich den Stil des GameCube-Abenteuers zurück. Die meisten können sich indes mit der Grafik von **Skyward Sword** anfreunden. wie die Auswertung belegt.



STUMMER LINK?

WIR FRAGTEN: Sollte Link in **Skyward Sword** sprechen oder stumm bleiben?
Er soll sprechen. 36%
Er soll stumm bleiben.....64%

WIR MEINEN: Wir hätten gewettet, dass sich die meisten N-ZONE-Leser eine Sprachausgabe in **Skyward Sword** wünschen. Schließlich war schon **Star Fox 64 3D** vor einigen Monaten nicht nur deutsch untertitelt – stattdessen sprachen Fox McCloud und seine Heldentruppe tatsächlich unsere Sprache!



OCARINA OF TIME IST EUER FAVORIT

WIR FRAGTEN: Welchen Titel der **Zelda**-Serie findet ihr am besten?
Je größer und je fetter die Spieletitel hier abdruckt sind, desto besser kommen sie bei euch an.

The Wind Waker
Majora's Mask
Ocarina of Time
Twilight Princess
A Link to the Past

WIR MEINEN: Mit einem so klaren Ergebnis hatten wir gerechnet: **Ocarina of Time** ist der klare Favorit der Fans – und das schon seit ungefähr 13 Jahren. Dass auch **A Link to the Past** so gut abschneiden würde, hatten wir ebenfalls erwartet. Denn das brillante Spielgefühl begeistert auch uns noch heute.

KAUM EINER MAG ZELDA II

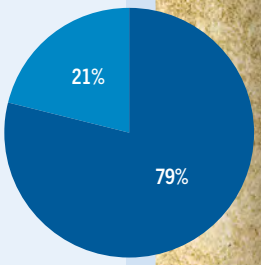
WIR FRAGTEN: Welchen Titel der **Zelda**-Serie findet ihr am schlechtesten?
Je kleiner die Spieletitel hier abdruckt sind, umso geringer stehen sie in eurer Gunst.

Spirit Tracks
Phantom Hourglass
Zelda II: The Adventure of Link
Majora's Mask
Four Sword Adventures

WIR MEINEN: Seltsam: Links zweites Abenteuer auf dem Nintendo 64, **Majora's Mask**, ist gleichzeitig eines der beliebtesten und eines der meistgehassten Serien-Episoden. Dies zeigt, wie umstritten das Spiel ist. Doch deutlich schlechter kommen **Zelda II: The Adventure of Link** und **Spirit Tracks** weg.

MOTIONPLUS KEIN HINDERNIS

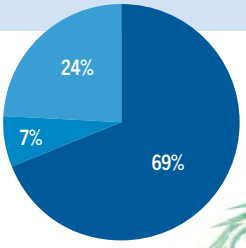
WIR FRAGTEN: Wie findet ihr die Steuerung von **Skyward Sword**?
Ich denke, sie wird dank MotionPlus super!..... 79%
Ich spiele **Zelda**-Abenteuer generell lieber mit Classic- oder GameCube-Controller..... 21%



WIR MEINEN: Die überwältigende Mehrheit der Leser hat gegen den MotionPlus-Zwang in **Skyward Sword** nichts einzuwenden. Dass sich jedoch ein Fünftel der Leute für eine klassische Steuerung ausspricht, darf Nintendo nicht unterschätzen. Möglicherweise wäre es geschickt gewesen, die Spieler selbst entscheiden zu lassen, wie sie das Wii-Abenteuer zocken.

REALISMUS- VOR CARTOON-LOOK

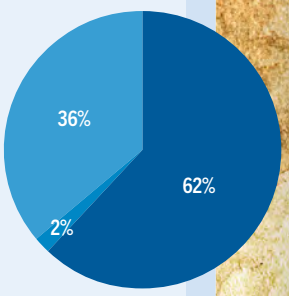
WIR FRAGTEN: Welcher Link gefällt euch am besten?
Der „realistische" Link aus **Twilight Princess**..... 69%
Der Cartoon-Link aus **The Wind Waker**..... 7%
Die Mischung macht's, wie in **Skyward Sword**..... 24%



WIR MEINEN: Mit diesem Ergebnis wird Nintendo gut leben können: Zwar sprechen sich die meisten N-ZONE-Leser für eine erwachsene Figurendarstellung in der **The Legend of Zelda**-Serie aus. Doch immerhin ein Viertel findet es angemessen, Comic-Grafik mit realistischem Look zu verbinden. Gerade einmal sieben Prozent der Leser wünschten sich indes Cartoon-Link, wie er beispielsweise in **The Wind Waker** auftrat, zurück. Das Ergebnis ist also mehr als eindeutig und dürfte Nintendo in der Entscheidung recht geben, bei Links neuem Wii-Abenteuer auf den realistischeren Look zu setzen.

MICKRIGE TOURNEE

WIR FRAGTEN: Nintendo hatte auf der E3 angekündigt, das 25. **Zelda**-Jubiläum mit einer besonderen Konzertserie zu würdigen. Doch in Europa findet gerade mal ein einziges Konzert statt – in London. Was meint ihr dazu?
Das ist total beknackt!..... 62%
Dann reise ich eben nach London!..... 2%
Das Konzert interessiert mich sowieso nicht..... 36%



WIR MEINEN: Als Satoru Iwata auf der E3-Messe ankündigte, den 25. **Zelda**-Geburtstag mit zahlreichen internationalen Konzerten zu feiern, äußerten sich die Leser in ihren Leserbriefen sehr positiv darüber: Sie stellten sich vor, dass das Orchester eine große Tournee antreten würde. Doch letztlich wird es in Europa nur ein einziges Konzert geben – in London. Ein Drittel der Leser verkraftet das: Das Konzert interessiert sie ohnehin nicht. Die N-ZONE-Redaktion ist allerdings dezent enttäuscht darüber, dass Nintendo die Europäer mit einem einzigen Konzert abspeist.

MEINUNG • MARCUS BAUER

„Das wird mein Weihnachts-Hit!"

Bisher habe ich jedes Heimkonsolen-**Zelda** verschlungen, mindestens einmal pro Jahr durchgezockt und auswendig gelernt. Und auf **Skyward Sword** freue ich mich schon sehr. Im Vorfeld meiner Probespielpartie war ich noch skeptisch, ob die Steuerung gelingen würde, doch sie tut es! Ich möchte **Skyward Sword** gar nicht via Classic- oder GameCube-Controller spielen. Der MotionPlus-Adapter verleiht dem Abenteuer eine eigene Note. Mein bisheriger Serien-Favorit war übrigens **The Wind Waker** und das nicht zuletzt wegen der Cel-Shading-Optik. Da **Skyward Sword** auf einen ähnlichen Grafikstil setzt, ist auch Links neues Wii-Epos ein Muss für mich.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Die zahlreichen Feinheiten reißen es heraus!"

Wäre **Skyward Sword** nur ein routiniertes Action-Adventure mit herkömmlichen Rätseleinlagen, Standard-Levels und 08/15-Grafik, hätte es den Schriftzug **The Legend of Zelda** auf der Verpackung nicht verdient. Aber wo **Zelda** draufsteht, ist auch **Zelda** drin – und das belegen unsere neuesten Spieleindrücke sehr deutlich. Insbesondere die märchenhaft gestaltete Welt hat mich in den Bann gezogen. Kleinigkeiten – etwa dass der Ton hallt, wenn sich Link in einer Höhle befindet – machen **Skyward Sword** zu einem besonderen Spielerlebnis. Es muss sich aber noch zeigen, ob die Steuerung den Spieler aufgrund der häufigen Fuchtelei auf Dauer nicht zu sehr ermüdet.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

77,90

Wii Fit Plus inkl. Wii Balance Board

Das vielfach ausgezeichnete Trainingsprogramm für die Nintendo Wii!

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii • inkl. Balance Board

YSPW75

192,90

Nintendo Wii Fit Plus Pack

Verwandelt das Wohnzimmer in ein spaßiges Fitness-Center für die ganze Familie!

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x USB-A
- inkl. Wii Sports, Wii-Fit Plus und Balance Board (ohne Altersbeschränkung)

QW#N22

15,29

Nintendo Wii Nunchuk

- Analog-Stick und zwei Tasten
- Beschleunigungs-Sensoren
- passend für Nintendo Wii

QWZN10

37,99

Xenoblade Chronicles

Auf gigantischen, leblosen Titanenkörpern steigt der Spieler in den Kampf der Homs ein und muss der Invasion einer schrecklichen, roboterhaften Armee Einhalt gebieten.

- Freigegeben ab 12 Jahre • für Nintendo Wii

YSOW08

37,99

Donkey Kong: Country Returns

Donkey Kong geht auf actionreiche Suche nach seinem gestohlenen Bananenvorrat

- viele versteckte Objekte und knifflige Rätsel
- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSAW00

41,99

We Dance inkl. Tanzmatte

Tanzspiel für bis zu 4 Spieler mit 40 Dancefloor-Hits aus Rock, Pop, Disco, Electro und Hip Hop.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo Wii

YSPW61

19,99

Nintendo Wii Classic Controller Pro

- Controller für Nintendo Wii
- für klassische Videospiele unerlässlich
- durch die Griffe an beiden Seiten steigt der Spielkomfort

QWZN11

16,99

Lego Batman: The Videogame

Der Spieler übernimmt die Steuerung des Dynamischen Duos Batman und Robin im Kampf gegen die schlimmsten Schurken Gotham Citys wie den Joker, den Pinguin und viele mehr.

- Freigegeben ab 6 Jahre • für Nintendo Wii

YSAW42

21,99

Mario Galaxy Select

Im Weltraum ist nicht immer alles so, wie es scheint. Bei seinen Bemühungen, Prinzessin Peach zu retten, jagt Mario von einer Galaxie in die nächste.

- ab 6 Jahren • für Wii

YSAW79

64,90

Hama Bluetooth-Lenkrad „Thunder V24"

- Bluetooth-Lenkrad für Nintendo Wii
- digitales Gas- und Bremspedal
- Schalthebel • Cursor-Taste • Sync-Taste
- eingebaute Motoren für Vibrationseffekte

QWZH28

19,99

Mad Catz Traveler Bag 3DS

Offiziell lizensierte Transporttasche von Mad Catz für die Nintendo 3DS mit Zubehör.

- mit schützendem Innenfutter
- spezielle Innentaschen für 21 Spiele und 2 Stylus Pens

QNZA14

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 03.11.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS
PC Pr@xis Leserwahl 2004
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE
Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

The Legend of Zelda: Skyward Sword Limited Edition

The Legend of Zelda: Skyward Sword wird um unglaubliche Spielerlebnisse und neue Steuerungsmöglichkeiten bereichert. Die volle Bewegungskontrolle mittels Wii MotionPlus synchronisiert die Bewegungen des Spielers mit denen von Link und bietet eine intuitive Spielsteuerung.

- Remote Plus in Gold • Soundtrack auf CD • ab 12 Jahren • für Wii

YSAW7A

Nintendo DSi inkl. Pokemon

In Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition schnappen sich die Fans mehr als 150 neue Pokémon im attraktiven Paket mit exklusiver Nintendo DSi-Hardware.

- zwei eingebaute Kameras • 8,3-cm-Display • Touchscreen
- 256 MB Speicher • SD-Card • WLAN, DS-Slot
- als weiße oder schwarze Edition erhältlich

QN#N31/32

NINTENDO 3DS

159,90

Nintendo 3DS

Handheld-Spielekonsole – für Spiele in 3D, überall und ohne spezielle Brille.

- 9-cm-3D-Display plus 7,7-cm-Touchscreen
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Schwarz, Blau und Rot erhältlich

QN#N40/41/43

NINTENDO 3DS

35,49

Nintendogs + Cats Bulldog & Friends

Die Tiersimulation Nintendogs and Cats ist um süße Kätzchen verstärkt und man kann nun seine Lieblinge in 3D erleben.

- ohne Altersbeschränkung • für 3DS

YSFN08

NINTENDO DS

25,99

DUDEN Mathematik 1./2. Klasse

Lernen mit Vergnügen: Dieses Spiel verführt Schüler dazu auch nach dem Unterricht ihre Matheleistung zu verbessern.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN39

NINTENDO DS

25,99

DUDEN Mathematik 3./4. Klasse

Lernen mit Vergnügen: Dieses Spiel verführt Schüler dazu auch nach dem Unterricht ihre Matheleistung zu verbessern.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN40

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 2012

DRAGON QUEST X AWAKENING OF THE FIVE TRIBES

Text | Marcus Bauer

Die Rollenspielschmiede Square Enix wagt sich mit Dragon Quest X auf Neuland – auf das der Online-RPGs!

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Square Enix. Sie bilden die Wii-Version des Spiels ab.

Der Trailer des neuen **Dragon Quest**-Ablegers, den Square Enix auf der Tokyo Game Show zeigte, rief bei den Fans der Serie gemischte Gefühle hervor: Manchen gefällt die Idee, **Dragon Quest** mit Innovationen weiterzuentwickeln und frischen Wind in das angestaubte Gameplay zu bringen, anderen hingegen behagt der der Traditionsbruch nicht und sie befürchten Abzocke seitens des Herstellers.

Einzel- und Mehrspieler-Modus

Das Neue an **Dragon Quest: Awakening of the Five Tribes** ist die Möglichkeit, das Spiel allein oder als Multiplayer-Online-Rollenspiel zu zocken. Square Enix gab bereits bekannt, dass man die ersten Stunden auch ohne Internetanbindung spielen kann, im fortgeschrittenen Spielverlauf jedoch selbst als Einzelspieler dauerhaft online sein muss. Das lässt bei einigen Fans erste Bedenken aufkommen. Ebenso kritisch betrachten eingefleischte **Dragon Quest**-Spieler die Ankündigung von kostenpflichtigen, zusätzlichen Inhalten und monatlichen Gebühren für die Online-Dienste. Mit genaueren Informationen hierzu hält sich der Traditionsentwickler noch zurück. Dafür ist bereits bekannt, dass es jahreszeitenabhängige Quests und Events im Spiel geben wird, das 2012 für die Wii erscheinen soll. Die Wii-U-Version dagegen wird noch etwas länger auf sich warten lassen. **Dragon Quest X** könnte den Verkaufszahlen der Wii U vor allem in Japan einen enormen Schub geben, denn gerade in Fernost erfreut sich die Serie großer Beliebtheit.

Fünf Kontinente, fünf Stämme

Die Welt von **Dragon Quest X** heißt Astoria. Sie ist in fünf Kontinente unterteilt, auf denen jeweils ein Stamm lebt. In Ogreed leben die Oger, die Elfen besiedeln Eltona und die Zwerge stam-

Die Welt von Astoria ist sehr abwechslungsreich aufgebaut. Ihr erkundet Schneegebiete, grüne Wiesen und Felder, Siedlungen, Städte und Canyons.

INNOVATIVE FUNKTIONEN

Dragon Quest X: Awakening of the Five Tribes verfügt über einige praktische Extras. Da der Titel für die Wii früher erscheinen wird als für die Wii U, lässt sich euer Wii-Spielstand von der betagten Nintendo-Konsole auf den Nachfolger übertragen. Ob dies online über Square Enix' Server oder über die angekündigte USB-Stick-Unterstützung getan wird, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Die geplanten Zusatzinhalte lassen sich zumindest auf den USB-Sticks speichern. Ebenso könnt ihr eure USB-Tastatur an die Konsole anschließen, um mit euren Freunden während des Zockens zu chatten.

1.

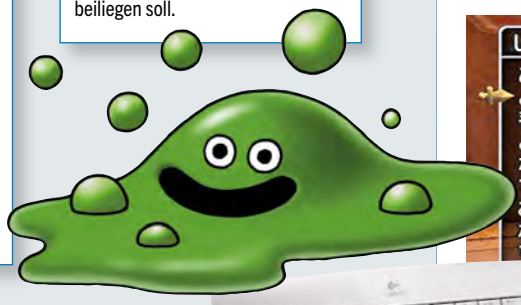
Dragon Quest X erscheint zunächst exklusiv für die Wii. Wenn ihr nicht warten könnt, bis die Wii-U-Version kommt, legt ihr auf der noch aktuellen Nintendo-Konsole einen Spielstand an.

2.

Die zusätzlichen Inhalte und eventuell auch die Spielstände übertragt ihr mit einem USB-Stick, der dem Spiel beiliegen soll.

3.

Den Wii-Spielstand übertragt ihr nach Erscheinen des Nachfolgers und der passenden Wii-U-Version des Spiels auf eure brandneue Konsole. Die neue Ausführung beschert euch eine viel bessere Grafik in HD, an der Spielmechanik soll sich im Vergleich zur Wii-Version aber nichts ändern.



Bleibt im Kontakt: Die USB-Tastatur
Für eine unkomplizierte und schnelle Kommunikation mit euren Mitspielern schließt ihr eine USB-Tastatur an eure Konsole an und chattet mit ihnen.

Ihr könnt mit anderen Online-Spielern Handel treiben und mit ihnen zusammen losziehen, um komplexe Quests zu erledigen.

men aus Dwachackla. Hinzu kommen zwei besonders exotische Völker: Die Pukuripo wohnen in Pukuland und die Wedi leben auf der Wena-Insel. Kenner früherer **Dragon Quest**-Teile werden sich in der Welt schnell zurechtfinden: Der Stil hat sich nicht verändert, die Kämpfe bleiben rundenbasiert und auch das Charakter- und Monster-Design sieht bisher den älteren Ablegern sehr ähnlich. Angelehnt an den Vorgänger, **Dragon Quest IX**, ist auch das hoffentlich genauso gut umgesetzte Berufesystem, mit dem ihr je nach Klasse verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften für eure Charaktere freischaltet. Bis zu drei Figuren erstellt ihr so für die Online-Streifzüge. Im Einzelspielermodus ist es zudem möglich, fehlende menschliche Mitspieler durch computergesteuerte, nichtspielbare Figuren zu ersetzen. ■

Die Kämpfe laufen wie gewohnt rundenbasiert ab. Ihr bestreitet sie wahlweise mit Freunden oder zusammen mit computergesteuerten Charakteren.

Ihr habt die Wahl zwischen fünf verschiedenen Stämmen, die auf fünf Kontinenten ihren Lebensraum haben. Es soll auch einen Menschenstamm geben.

MEINUNG ● MARCUS BAUER

„Wird der Ableger ein teurer Spaß?"

Ich habe an den bisherigen **Dragon Quest**-Teilen immer wieder kritisiert, dass die Spiele viel zu ähnlich aufgebaut sind und viele kleine Mängel in der Spielmechanik den Spielspaß trüben. Eine Episode im Online-Spiel-Stil könnte mir da eher zusagen! Das bisherige Material macht mich neugierig darauf, wie **Dragon Quest X** letztendlich funktionieren wird. Ich halte allerdings nichts davon, ein halbes Spiel auf den Markt zu werfen und dann kostenpflichtige Inhalte neben bereits vorhandenen Online-Kosten anzubieten. Wenn der Spielspaß, die Motivation und die Preise stimmen, könnte der Titel aber ein Kracher werden.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Screenshots haben wir anhand unserer Demo-Version selbst angefertigt. Sie geben die Grafik des Spiels glaubhaft wieder.

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 18. November 2011 (Wii), Februar 2012 (3DS)

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012

Text | Marcus Bauer

Endlich trudelte bei uns eine Vorabversion des neuen Mario&Sonic-Ablegers ein. Hier kommen exklusive Bilder und Spieleindrücke!

Im Winter werden wieder Wii-Fernbedienung und Nunchuk ausgepackt, um mit Mario und Sonic an den Olympischen Spielen teilzunehmen. Wir haben eine umfangreiche Vorab-Version ausführlich angespielt und berichten von unseren Eindrücken.

Die Highlights: Fußball, Zielschießen, Pferderennen

Unser Lieblingsspiel bisher ist Fußball. Es geht einfach von der Hand und sorgt für eine Menge Spielspaß. Die einfache Steuerung tut ein Übriges. Ihr könnt passen, schießen, flanken und angreifen. Mehr braucht ihr bei dieser lustigen Kickerei nicht zu tun. Immerhin gibt es bei Gleichstand eine Verlängerung und sogar Elfmeterschießen. Leider fehlt es an veränderbaren Einstellungen wie der Spielzeit. Doch das tut dem zumindest für einige Zeit kurzweiligen Minispiel keinen Abbruch. Spaßig ist auch das Zielschießen. In sechs Spielrunden ballert ihr abwechselnd mit der Wii-Fernbedienung auf jeweils fünf Zielscheiben. In jeder Runde wird euch der Erfolg erschwert, etwa indem ihr die Scheiben in einer bestimmten Reihenfolge treffen müsst oder die Ziele sich bewegen, drehen und kleiner werden. Es handelt sich also um keine einfache Ballerei, sondern um ein forderndes Minispiel, bei dem ihr euch konzentrieren müsst. Ebenfalls viel Spaß gemacht hat uns das Pferderennen. Zusammen mit drei Freunden oder computergesteuerten Figuren steuert ihr Pferde. Diese ziehen einen Wagen hinter sich her, der mit Eiern gefüllt ist. Nun gilt es, einen Parcours zu absolvieren und dabei die Eier bloß nicht zu verlieren. Gerade im Team macht es Laune, die Wii-Fernbedienung zu neigen, um Hindernissen auszuweichen, oder im richtigen Moment die 1-Taste zu drücken, um über eine Schlucht zu springen. Wenn dabei einer eurer Freunde auf der Strecke bleibt, sind Schadenfreude und scherzhafte Schuldzuweisungen programmiert! Tatsächlich ist es anfangs nicht leicht, die Eier unbeschadet ans Ziel zu bringen. Wir brauchten in der Redaktion trotz unseres sonst tollen Teamworks mehrere Anläufe, um mit einem halbwegs zufriedenstellenden Ergebnis die Zielgerade zu erreichen.

Durch das Neigen der Wii-Fernbedienung weicht ihr hier dem Kettenhund aus. Falls jemand aus der Reihe tanzt, verliert das ganze Team ein Ei aus dem Wagen!

Multiplayer-Spaß trotz üblicher Partyspiele

Bei den London-Party-Spielen fanden wir neun weitere Minispiele, die vom Spielprinzip eher an die **Mario Party**-Reihe erinnern. Hier

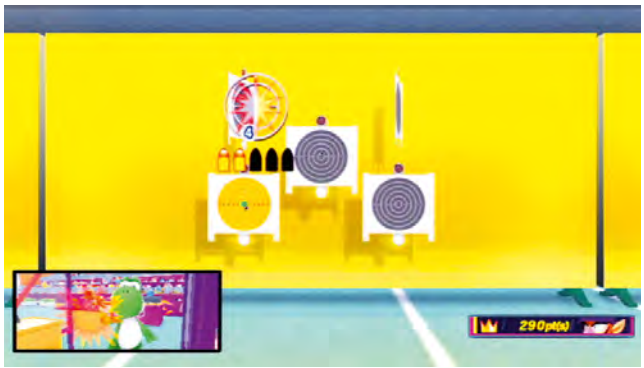
gibt es keine traditionellen Sportarten zu meistern. Stattdessen lauft ihr zum Beispiel in Minispiel-Manier durch eine Stadt und gebt euren Kontrahenten (ob Kumpel oder Computer) mit typischen Mario-Items eins auf die Mütze. Ihr sammelt grüne und rote Koopa-Panzer und andere Upgrades auf und schleudert sie euren Gegnern entgegen. Das Ganze erinnert ein wenig an die **Mario Kart**-Serie. Der Unterschied besteht darin, dass ihr hier zu Fuß unterwegs seid. Die Stadt, in der ihr euch bewegt, wird dabei als Standort für mehrere Minispiele genutzt. Während ihr euch in oben genanntem Spiel mithilfe von Items jagt, sammelt ihr in einer anderen Disziplin kleine, kükenartige Wesen ein, die überall auf der Straße herumrennen. Beide Variationen machen (wie immer vor allem mit Freunden) viel Spaß, doch richtig innovativ ist all dies freilich nicht. Die Stadt ist dieselbe und das Gameplay ändert sich in den Minispielen jeweils nur geringfügig, lediglich die Objekte zur Punktejagd sind verschieden. Darüber hinaus ist die Bewegungsfreiheit in der virtuellen Stadt stark eingeschränkt. Ihr könnt nur auf den Straßen selbst umherlaufen und -springen, die Gärten und Bürgersteige in eurer Sichtweite sind von unsichtbaren Mauern umgeben. Das ist schade, denn mehr Freiraum hätte den Spielprinzipien der Minigames gutgetan und eine gewisse Tiefe und Strategie eingebracht.

In unserer weiteren Spielsession entdeckten wir ein Münzjagd-Spiel. Hier geht es schlicht darum, mehr Münzen einzusammeln als die Gegner. Auch diese Spielart kommt uns bekannt und wie bereits zigmal in vergleichbaren Titeln gespielt vor (*räusper* … **Mario Party**). Nichtsdestotrotz ist es kurzweilig, wenn auch nicht gerade langzeitmotivierend, Freunden die goldenen Münzen vor der Nase wegzuschnappen. Interessanter gestaltet sich da das Boo-Spiel, bei dem ihr in einer Art Labyrinth vor dem Geist Boo flüchtet. Das Ganze erinnert stark an das Spielprinzip von **Pac-Man**, mit dem Unterschied, dass ihr zu viert seid und der Gegner allein ist. Das gestaltet sich kurzweilig, wirkt jedoch ebenfalls abgekupfert. Ähnlich verhält es sich mit dem Sticker-Spiel. Dabei regnet es Aufkleber vom Himmel, die ihr mit eurem Charakter hüpfend und rennend einsammeln müsst. Wer am Ende die meisten Sticker gesammelt hat, gewinnt. Uns hat das Spiel an „Pogo-Party" aus **Mario Party 8** erinnert; es ist nur weniger spektakulär. Gegner durch einen gezielten Sprung auf den Kopf für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen, ist bei derartigen Spielen mittlerweile Standard. ■

WAS'N DAS?

Total verrückt: Die neue **Mario & Sonic**-Episode wird in einer Plastikbox ausgeliefert, die sich bei näherem Hinsehen als Spardose entpuppt. Sega verriet uns, dass sich am Verkaufspreis des Spiels trotzdem nichts ändert: Das Minispiel-Spektakel kommt also für knapp 60 Euro in den Handel.

Das Fußballspiel sorgt mit Freunden für Spielspaß – obwohl oder gerade weil es sehr simpel gehalten ist.



Beim Zielschießen sind Konzentration, Präzision und schnelle Reflexe gefragt. Yoshi muss verschieden große und sich drehende Scheiben treffen.

MEINUNG ● MARCUS BAUER

„Jetzt schon Olympia-Stimmung?"

Was soll ich von einem Spiel halten, das im Grunde wenig falsch macht, aber auch nicht viele Innovationen im Vergleich zu den Vorgängern zeigt? Grundsätzlich machen die meisten Minigames viel Spaß. Gerade im Mehrspielermodus kann ich mir vorstellen, heitere Spieleabende mit Freunden zu verbringen. Als Kenner der **Mario Party**-Reihe und der anderen **Mario & Sonic**-Ableger kommen mir aber Zweifel, ob die Langzeitmotivation stimmt. Die Disziplinen machen definitiv Spaß, doch ich bin längst gesättigt mit Party-Fuchteleien. Ich bin mir aber sicher, dass es vielen Spielern schöne Abende mit Freunden oder der Familie bescheren wird.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Ubisoft hat uns kurz vor Redaktionsschluss mit einer Vorschau-Version von **Rayman Origins** versorgt. Die Bilder wurden über unsere Grabbing-Hardware aufgenommen und zeigen exakt, wie das Wii-Spiel auf dem Bildschirm aussieht.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. November 2011

RAYMAN ORIGINS

Text | Uwe Hönig

Der berühmte Ubisoft-Charakter Rayman feiert sein virtuoses Comeback mit einem geradezu perfekt durchgestylten Jump & Run!

Rayman steht seit 1995 für hervorragende Jump & Runs, auch wenn der Name in den letzten Jahren eher im Zusammenhang mit den verrückten Raving Rabbids genannt wurde. Schließlich erscheinen seit einiger Zeit fast nur noch die wahnwitzigen Minispielsammlungen mit der möhrenschlemmenden Hasenbande, obwohl es sich dabei eigentlich nur um Nebencharaktere aus dem **Rayman**-Universum handelt! Immerhin durfte Rayman in **Rayman 3D** für den Nintendo 3DS (einem Remake der Dreamcast-Version von **Rayman 2**) seinen ursprünglichen Job übernehmen und den Helden in einem Jump & Run spielen. Leider wirkt hier die ungenaue Steuerung etwas als Spielspaßbremse, aber Ubisoft werkelt bereits an einem brandneuen Knaller!

Die Rückkehr einer Ikone

Um es gleich vorwegzunehmen: Mit **Rayman Origins** erwartet euch Spielspaß allererster Güte! Dabei haben sich die Entwickler rund um den Rayman-Erfinder Michel Ancel dafür entschieden, ein ganz klassisches Jump & Run in 2D zu entwerfen. Passend zum Oldschool-Gameplay (das mit unzähligen coolen Ideen aufgewertet wurde), entführt euch das Spiel weit in die Vergangenheit. Genauer gesagt erzählt **Rayman Origins** die Vorgeschichte des Helden ohne Gliedmaßen, die zeitlich noch vor dem allerersten Teil der Serie spielt. Während des Abenteuers wird dann sogar erklärt, warum Raymans Hände und Füße nicht fest mit dem Körper verbunden sind ...

Königreich in Not

In **Rayman Origins** gilt es, den sogenannten Schöpfer aufzuheitern, da dieser unter schrecklichen Albträumen leidet. Diese Träume verhageln nicht nur die allgemeine Stimmung, sondern lassen im Königreich des

Die detailverliebte Optik bietet nicht nur wunderschöne Hintergründe, sondern auch tolle Animationen von Freund und Feind sowie tolle Partikel- und Wassereffekte.

Globox kann wahlweise als Hauptheld agieren. Hier langt der froschartige Charakter ganz schön zu und drückt dem Gegner eine dicke Backpfeife aufs Auge.

KOMFORTABLER VIERSPIELER-MODUS

Rayman Origins bietet während des Hauptabenteuers die Möglichkeit für sogenanntes Jump-In/Jump-Out-Koop-Gameplay mit bis zu vier Spielern. Das bedeutet, eure Freunde können problemlos ins laufende Spiel mit einsteigen, um Rayman bei seinem Auftrag zu unterstützen. Sind mehrere Teilnehmer am Start, wird das Spiel stellenweise etwas unübersichtlich. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt höher, wenn man allein unterwegs ist. Wer nämlich im Koop-Modus ins Gras beißt, der kann durch die anderen Charaktere im Spiel wiederbelebt werden. Ein absolut gelungenes Feature, auf das Solo-Zocker logischerweise verzichten müssen!

Schöpfers auch noch fiese Bösewichter auftauchen. So wird die malerische Umgebung plötzlich von widerlichen Monstern, den Darktoons bevölkert und Rayman soll nun zusammen mit seinen Freunden nach dem Rechten schauen. Direkt zu Spielbeginn erfolgt eine Anweisung, die Wii-Fernbedienung quer zu halten und während unserer Proberunden musste kein einziges Mal herumgefuchtelt werden. Auf den Einsatz der Bewegungssensoren wird in **Rayman Origins** also erfreulicherweise verzichtet!

Topoptik und super Steuerung

Dank der ausgefeilten Steuerung lassen sich die spielbaren Charaktere Rayman, Globox oder die beiden Kleinlinge sehr elegant durch die Gegend bewegen. Schon nach dem ersten Level wird deutlich, dass die Entwickler ein möglichst frustfreies Spielerlebnis kreieren wollten, und dieses Vorhaben ist offensichtlich perfekt geglückt! Rayman hüpft in bester Mario-Manier durch die weitläufigen Levels und erweitert ständig sein Bewegungsrepertoire oder stößt auf coole neue Gameplay-Features. Beispielsweise darf der sympathische Held auf einem Moskito Platz nehmen, um wie in einem seitlich scrollenden Shooter eine aufregende Actionpassage zu meistern. Technisch wird dabei Erstaunliches geboten: Die detailreiche Optik läuft jederzeit flüssig und bietet neben schönen Effekten auch noch klasse Animationen sowie aufwendig gezeichnete Hintergründe. Über 60 Levels mit Offline-Koop-Modus für bis zu vier Teilnehmer versprechen lang anhaltenden Spielspaß. Nicht zuletzt weil es sich lohnt, mit neu erlernten Fähigkeiten bereits bewältigte Levels auf der Jagd nach Geheimnissen noch mal zu besuchen! ■

Neben Faustschlägen, die sogar aufgeladen werden können, verfügt der gliederlose Rayman über karateähnliche Fußtritte und eine Art Stampfattacke!

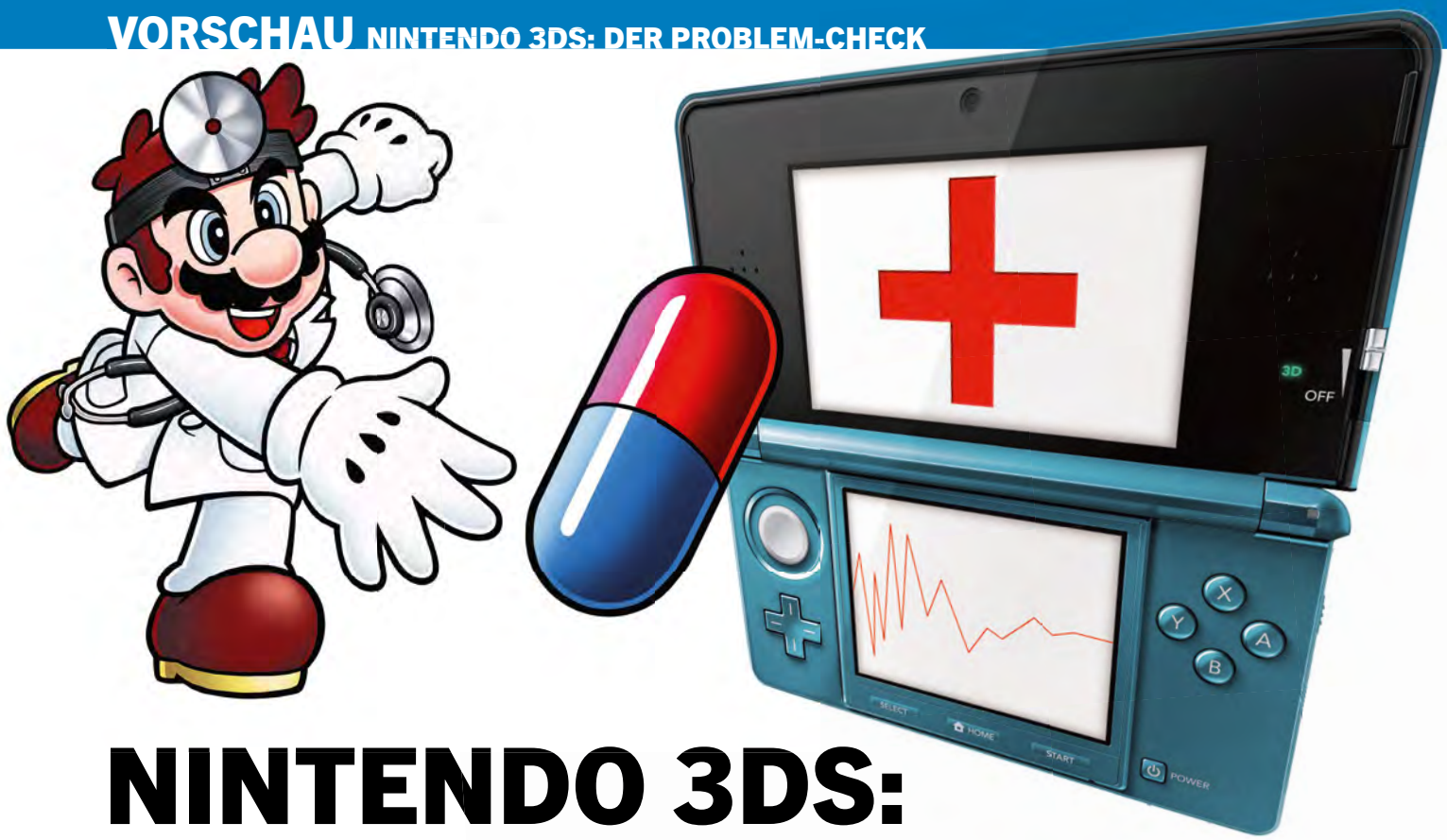
Die Levels halten unglaublich viele Überraschungen und Features parat: Hier ballern sich Rayman und Globox beispielsweise durch eine Shooter-Passage mit Endboss!

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Optik auf höchstem Niveau und tolles Gameplay“

Bereits vor vielen Jahren haben mir die Jump & Runs rund um Rayman sehr gut gefallen und auch die Minispielsammlungen mit den Raving Rabbids sorgten für den ein oder anderen Lacher. Doch was Ubisoft hier in der Mache hat, dürfte jeden Zocker begeistern, der sich auch nur ansatzweise für Jump & Runs erwärmen kann. Die hervorragende Hintergrundgrafik und die detailverliebten Charakteranimationen versprühen unheimlich viel Charme. Dabei läuft das Spiel selbst im Vierspielermodus jederzeit mit 60 Bildern pro Sekunde und durch die grandiose Steuerung ist Frust ein absolutes Fremdwort bei **Rayman Origins**!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



NINTENDO 3DS: DER PROBLEM-CHECK

Text | Christoph Kraus

Ist der 3DS schon hundertprozentig ausgereift? Oder leidet er immer noch an Kinderkrankheiten? N-ZONE hat's herausgefunden.

Ist der Nintendo 3DS ein Fall für Dr. Mario? Angesichts so mancher Kinderkrankheiten, welche die Konsole immer noch plagen, ist dies jedenfalls ein naheliegender Gedanke. Doch wir wollen die Diagnose nicht voreilig stellen, sondern Schritt für Schritt die Probleme der neuen Nintendo-Mobilkonsole entlarven. Ob Online-Funktionen, StreetPass-Minispiele, Verkaufspreis, Bildschirmempfindlichkeit oder der Ruf nach einem zweiten Schiebe-Pad: Auf dieser Doppelseite nehmen wir alle Aspekte unters Stethoskop … äh … unter die Lupe – und zwar völlig objektiv! ■

PROBLEM-CHECK #1: Der Nintendo 3DS ist zu teuer.

Dieses Problem hat Nintendo mit der Preissenkung um ein Drittel mittlerweile behoben. Während der 3DS zur Markteinführung noch ungefähr 250 Euro kostete, ist der Preis inzwischen auf etwa 170 Euro gesunken. Die Verkaufszahlen zogen seitdem deutlich an. Nach der anfänglichen Durchhängephase rangiert die 3D-Konsole in Japan beispielsweise wieder auf dem ersten Platz der Verkaufszahlen-Bestenliste. Mit großem Abstand folgen PlayStation Portable und PS3 auf dem zweiten und dritten Rang. Ob dieser Erfolg des 3DS von Dauer ist, bleibt allerdings abzuwarten. Nintendo hätte ihn bitter nötig.

~~€ 249,-~~

€ 159,-

PROBLEM-CHECK #2: Es gibt zu wenige (gute) Spiele.

Bei der Markteinführung des Nintendo 3DS gab es kaum vernünftige Spiele. Erst **Zelda: Ocarina of Time 3D** stellte die Fans zufrieden. Doch im Herbst trumpft Nintendo so richtig auf: **Super Mario 3D Land** wird im November veröffentlicht, Anfang Dezember folgen **Super Pokémon Rumble** und **Mario Kart 7**. Mit diesen starken Marken kann der Konzern des Kult-Klempners richtig was reißen! Dass **Kid Icarus Uprising** und **Luigi's Mansion 2** erst 2012 in den Handel kommen, erscheint da beinahe nebensächlich. Das Problem, dass es keine guten Spiele gibt, ist also bis Jahresende definitiv behoben.

PROBLEM-CHECK #3: So manches Spiel erfordert ein zweites Schiebe-Pad.

Wer **Monster Hunter** auf der PSP spielt, sehnt sich nach einem zweiten Analogstick. Doch Sony lässt die Spieler hängen. Stattdessen dürfen bald 3DS-Zocker mit zwei Steuerknüppeln durch die Fantasy-Welten ziehen. Es scheint so, als würde es Nintendo am Herzen liegen, die Serien-Fans für den 3DS zu begeistern. Kein Wunder: Die Serie ist kommerziell extrem erfolgreich.Doch ein bitterer Nachgeschmack bleibt: Der Schiebe-Pad-Adapter ist hässlich, braucht Batterien und kostet extra. Das Problem ist zwar gelöst, aber auf äußerst unelegante Weise.

Dieses Problem bekommt Nintendo bald in den Griff.

In dieser Hinsicht tut sich erst mittelfristig was.

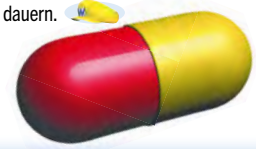
Bis dieses Manko behoben wird, dauert es vermutlich noch lange.

PROBLEM-CHECK #4:
Der 3D-Effekt kommt manchmal schlecht rüber.

Nintendo hat bereits angekündigt, am 3D-Darstellungseffekt zu arbeiten. **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** dürften deutlich bessere Tiefeneffekte bieten als so manches Spiel der ersten Generation. Doch der Betrachtungswinkel, aus dem heraus man die 3D-Grafik betrachten kann, bleibt weiterhin schlecht: Blickt man schräg auf den Bildschirm, sieht man alles doppelt. Dieses Problem bleibt bestehen. Zudem muss Nintendo besorgten Eltern klarmachen, dass das Betrachten von 3D-Bildern für die Augen nicht schädlich ist. Das ist nicht leicht!

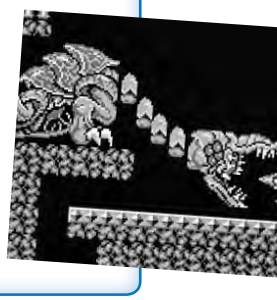
PROBLEM-CHECK #5:
Die 3DS-Funktionen sind noch nicht ausgereift.

Wenn man krank ist, geht man normalerweise zum Arzt und lässt sich Medikamente verschreiben. Aber was tut man mit einer Spielkonsole, die zwar im Großen und Ganzen funktioniert, aber nicht ganz ausgereift ist? Nintendo versucht es mit Verbesserungen im Detail. So gibt es gegen Jahresende neue Funktionen in der Mii-Lobby, außerdem lassen sich bald dreidimensionale Videos mit den 3DS-Kameralinsen aufnehmen und abspielen. Wir sind uns also gewiss, dass Nintendo einige der momentanen Schwachstellen der Konsole behebt. Aber das kann unter Umständen recht lange dauern.



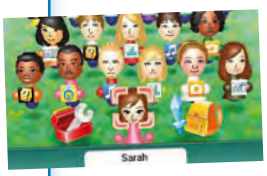
PROBLEM-CHECK #6:
Die Spieleauswahl der Virtual Console ist dürftig.

Abgesehen von **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** und **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** gab es zum Zeitpunkt der Recherche für diesen N-ZONE-Artikel kein Spiel im eShop, für das wir vier bis sechs Euro ausgeben würden. Das erste **Super Mario Land** ist zwar nett, aber für heutige Verhältnisse viel zu kurz. Auch **Kirby's Dream Land** hat man als erfahrener Zocker rasch durchgespielt. Uns bleibt allerdings die Hoffnung auf **Metroid II: Return of Samus** – dieser Game-Boy-Klassiker soll im vierten Quartal 2011 im Shop auftauchen. Na also, es geht doch!



PROBLEM-CHECK #7:
Die StreetPass-Minispiele motivieren nicht mehr.

Wer durch die Hallen der Kölner Gamescom geschlendert ist und währenddessen seinen Nintendo 3DS im eingeschalteten Zustand bei sich trug, konnte dabei zusehen, wie sich seine Mii-Lobby quasi im Sekundentakt füllte. Nach spätestens drei Messetagen dürfte jeder Messebesucher alle StreetPass-Minispiele, die es auf der Konsole gibt, durchgezockt haben. So erging es jedenfalls Christoph. Gut, dass der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, neue Spielchen angekündigt hat. Diese sollen ab November verfügbar sein. Gibt es etwa einen Nachfolger von **Rette die Krone**, wie wir in einer der letzten Ausgaben spekulierten?



PROBLEM-CHECK #8:
Die Filme im Video-Kanal sind extrem belanglos.

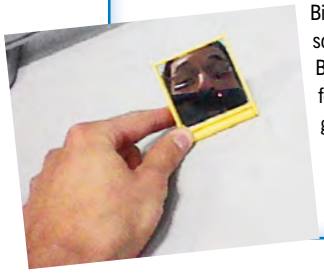
Ihr habt fünf Sekunden Bedenkzeit: Welcher Film aus dem Nintendo-Video-Kanal ist euch in Erinnerung geblieben, weil er entweder besonders lustig oder ausgesprochen interessant war? Euch fällt keine vernünftige Antwort auf die Frage ein? Dann ergeht es euch wie uns! Wir begrüßen es zwar, dass Nintendo regelmäßig Filme bereitstellt, die per WLAN automatisch auf die Konsole geladen werden. Allerdings ist die Auswahl der Filme extrem belanglos. Bitte alle aufstehen, wer sich über die Werbung für den Bezahlsender Sky oder die Zaubertricks freut – und jetzt wieder setzen, alle beide!

PROBLEM-CHECK #9:
Die Online-Funktionen sind mies.

Wer eine PlayStation 3 oder eine Xbox 360 zu Hause stehen hat, weiß die Vorzüge des Online-Gamings zu schätzen: Innerhalb weniger Sekunden lassen sich Nachrichten – ob als Text oder als Sprachbotschaft – verschicken, während des Spielens kann man via Headset über Gott und die Welt quasseln und auch der Trophäenvergleich (wer hat am meisten Erfolge in seinen Spielen errungen?) ist ein witziges Gimmick. Auf dem 3DS hingegen gibt es fast keine Möglichkeiten, sich sinnvoll zu vernetzen. Man sieht zwar, wenn eure registrierten Freunde gerade zocken. Aber das war's auch schon. Viel ist das nicht.

PROBLEM-CHECK #10:
Der 3DS spiegelt extrem!

Habt ihr schon mal versucht, mit dem Nintendo 3DS im Freibad zu spielen, wenn nicht gerade ein Baum in der Nähe war, der Schatten spendete? Eine Erkenntnis von uns Redakteuren und euch Lesern lautet: Nintendos neue Mobilkonsole ist fürs Zocken bei Sonnenschein kaum zu gebrauchen. Zum einen spiegelt der Bildschirm so sehr, dass das Gerät fast schon an einen Schminkspiegel (siehe Bild) erinnert. Zudem sind die Tiefeneffekte nur bei guten Lichtverhältnissen gut wahrnehmbar. Arbeitet der **Mario**-Konzern möglicherweise an entspiegelten Monitoren? Es wäre wünschenswert.



UND DAS MEINT IHR!

Daniel Frömel kritisiert, dass die Nintendo-3DS-Kamera nur sehr schlecht aufgelöste, grobkörnige Bilder knipst.

„Mamagotchi" aus dem Forum findet es schade, dass das Freundesystem nicht überarbeitet werden soll und dass man nicht viel Platz hat, um einen individuellen Spruch einzugeben.

„gt5-6-years" aus dem Forum stinkt es, dass der 3DS eine Schiebe-Pad-Erweiterung spendiert bekommt. Er bezeichnet sie als „Witz des Jahrhunderts"und schreibt dazu: „Ist das denn so schwer, in der Entwicklungsphase daran zu denken, dass ein zweiter Stick möglicherweise gut wäre? Jetzt kommt dieses unhandliche, hässliche und technisch unausgereifte Stück Plastik!"

SCREEN-INFO

Sämtliche hier veröffentlichten Bilder haben wir von Nintendo of Europe erhalten. Die Screenshots sind nicht geschönt. Das bestätigen unsere Spieleindrücke.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. November 2011

3DS

SUPER MARIO 3D LAND

Text | Christoph Kraus

Wir haben die erste Welt von Marios 3DS-Einstand erfolgreich durchgespielt! Kehrt der Klempner mit vollem Elan ins Pilzkönigreich zurück?

Nach einer guten halben Stunde hatten wir es geschafft: Die erste Welt von **Super Mario 3D Land** lag hinter uns. Wir konnten es kaum fassen: Der Herbst-Hit schlechthin – wir durften ihn so lange in der Redaktion spielen, wie wir wollten! Aber bis wir die Levels abgeschlossen hatten, war es ein weiter Weg: Wir haben massenweise Gumbas geplättet, sind im Sekundentakt Koopas auf den Schildkrötenpanzer gehüpft und mussten zahlreichen Fallen ausweichen. Die 30 Minuten gaben uns dabei einen guten Einblick in den Spielverlauf von Marios Jump&Run-Debüt auf dem Nintendo 3DS: Erwartet uns ein lauer Hüpfer oder ein Jump&Run-Festival voller neuer und kreativer Ideen?

Karte statt Oberwelt

Uns gefällt zunächst, dass man die Levels, die man absolvieren möchte, direkt auf einer Übersichtskarte anwählt. Es gibt also diesmal – anders als beispielsweise in **Super Mario Sunshine** oder dem ersten **Super Mario Galaxy** – keine Oberwelt, die man erkunden muss. Stattdessen steuert man Mario auf der Karte einfach innerhalb weniger Sekunden ins gewünschte Areal. Diese Art der Levelauswahl passt ausgezeichnet zu den Bedürfnissen von Mobilspielern. Schließlich möchte man, wenn man **Super Mario 3D Land** während der Kaffeepause oder beim Warten auf den Bus spielt, nicht viel Zeit damit verbringen, in die gewünschten Kurse zu spazieren. Es scheint übrigens so, als hätten die Entwickler verschiedene Routen in den Levelbildschirm eingebaut. Wie wir darauf kommen? Ganz einfach: Beim Bereisen der ersten Welt ist uns aufgefallen, dass es bestimmte Levels gibt, die wir noch nicht zu Gesicht bekamen, obwohl wir die erste Welt vollständig durchspielten. Wir dürfen uns also wohl auf allerhand Geheimgebiete freuen.

Nintendo pflegt die Tradition, dass Mario am Ende jedes Levels eine Flagge hisst.

Welches Gebiet hätten's denn gern? Aus dieser Karte wählt man die Levels aus, die man erkunden möchte. Die 3D-Darstellung ist hier besonders gut gelungen.

Die isometrische Perspektive sieht für ein **Super Mario**-Spiel etwas ungewohnt aus.

Buu-Huu-Alarm in der Geistervilla!

Stimmt die Abwechslung?

Ihr fragt euch, ob die Levels von **Super Mario 3D Land** genügend spielerische Abwechslung bieten? Diese Frage können wir zum jetzigen Zeitpunt nur mit „Jein" beantworten: Einerseits gefällt uns, dass Nintendo auf die bekannten Plattform-Einlagen setzt und den Spielern das serviert, was sie seit jeher an der **Mario**-Reihe schätzen: nämlich durchdachte Kurse mit einem perfekt ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. Doch andererseits ist der Spielablauf nicht sonderlich spektakulär geraten: Wer die Spiele mit dem Kultklempner schon lange zockt, weiß, was ihn erwartet. Das Spannende an **Super Mario World** war seinerzeit, dass wir mit etlichen Neuerungen überrascht wurden: Der Titelheld konnte darin erstmals auf Yoshi reiten, ein Cape verlieh ihm die Fähigkeit zu fliegen und Schalterpaläste sowie die versteckten Levels der Sternenstraße sorgten für langfristige Motivation. Es sieht leider nicht so aus, als würde Marios 3DS-Abenteuer ähnlich innovativ werden.

Bowser wird gegrillt

Ein Geheimnis möchten wir schon jetzt lüften. Keine Sorge, wir verraten nur eine Kleinigkeit, die ohnehin schon länger vermutet wurde: Kein Geringerer als Bowser fungiert als Bösewicht des Spiels. Im letzten Level der ersten Welt, dem Schloss, müssen wir erst ein paar haarige Jump&Run-Passagen überstehen, ehe wir schließlich Bowser gegenüberstehen. Die Taktik, wie man die Ekel-Eechse besiegt, ist dabei ähnlich wie im ersten **Super Mario Bros.** fürs Nintendo Entertainment System: Wir dringen einfach zu einem Schalter vor. Dieser zerlegt die Brücke, auf der sich Bowser befindet, in ihre Einzelteile. So plumpst der Fiesling in eine Lavagrube und bekommt die Abreibung, die er verdient. Aber glaubt bloß nicht, das wäre es schon gewesen!

Ein 3DS-würdiges Spiel?

Eines lässt sich definitiv festhalten: Die Entwickler greifen die Funktionen des 3DS zwar äußerst zurückhaltend auf, doch sie werden gut genutzt: Steigt Mario beispielsweise auf einen bestimmten Block, so kann der Spieler durch Neigen der Konsole die Blickrichtung bestimmen. Das fügt sich harmonisch in den Spielablauf ein, ohne dass man es als störend empfindet. **Super Mario 3D Land** ist also auf dem besten Weg, das Top-3DS-Spiel des Jahres zu werden – im Test in der nächsten N-ZONE werden wir euch sagen, ob unsere Prognose zutrifft oder sich als Trugschluss entpuppt. ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein facettenreicher 3DS-Hüpfer!"

Meinen persönlichen Geschmack trifft **Super Mario 3D Land** immer noch nicht. Das Spiel ist mir zu aufgeräumt und die Welten bieten mir zu wenig Erkundungsfreiheit. Aber auf meine eigene Meinung kommt es ja auch gar nicht an. Man muss den Entwicklern einfach bescheinigen, dass sie sehr gute Arbeit geleistet haben – und zwar völlig objektiv! Die Tiefeneffekte kommen auf dem Nintendo 3DS exzellent rüber, außerdem sind die Levels an sich gewohnt abwechslungsreich gestaltet. Dass abermals Bowser als Endgegner der ersten Welt herhalten musste, kümmert mich nicht – wer hatte schließlich etwas anderes erwartet? Wir halten also fest: Jedermann freut sich auf Marios 3DS-Einstand, nur ich muss offenbar noch mit dem Titel warmwerden.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Auch Unterwasser-Levels gibt es in **Super Mario 3D Land**. Hier ist Super Mario gut beraten, wenn er die Fische mit einer gezielten Feuerball-Attacke außer Gefecht setzt.

Wenn Mario auf diesen grünen Schalter tritt, schaut er sich im Level um. Ihr verändert die Blickrichtung, indem ihr die 3DS-Konsole in die gewünschte Richtung neigt.

Das Bild belegt: Acht Fahrer treten künftig bei den Online-Rennen gegeneinander an.

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die auf dieser Doppelseite abgedruckt sind, stammen aus Nintendos Pressedatenbank und geben die Bildqualität von **Mario Kart 7** glaubhaft wieder.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011

MARIO KART 7

3DS

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Text | Christoph Kraus

Ich-Perspektive, neue Fahrer und mehr: Kurz vor dem Start des Spaß-Flitzers gibt Nintendo frische Fakten preis!

Der 27. August 1992 ist ein ganz besonderes Datum für alle Nintendo-Fans. An diesem Tag feierte die Rennspielreihe **Super Mario Kart** in Japan ihr Debüt auf dem Super NES. Seitdem sind mittlerweile fast 20 Jahre vergangen. Doch Abnutzungserscheinungen lassen sich trotz der langen Zeitspanne, in der es die Serie schon gibt, nicht beobachten. Ganz im Gegenteil: Das Kart-Spektakel hat sich seit jeher blendend gehalten – ob auf N64, Game Boy Advance, Nintendo DS oder Wii. In wenigen Wochen versammeln sich die PS-starken Boliden erneut im Pilzkönigreich, um mit Karacho ins Ziel zu heizen. Gelingt der Startschuss ins dreidimensionale **Mario Kart**-Zeitalter? Zeit für einen Ausblick auf die neuen Raffinessen des Kult-Flitzers!

Neue Fahrer braucht das Land!

Zunächst dürfen wir euch zwei Fahrer nennen, die bislang noch nicht als Rennpiloten in Erscheinung getreten sind: Lakitu und Metall-Mario. Sie messen sich mit den schon bekannten Fahrern Mario, Luigi, Peach, Rosalina, Daisy, Toad, Yoshi, Koopa Troopa, Donkey Kong, Wario, Bowser und den Mii-Figuren. Ihr Ziel ist, bei den heißen Kopf-an-Kopf-Duellen ein Wörtchen mitzureden. Wir fragen uns jedoch, wer jetzt die Rennaufsicht übernimmt, wenn Lakitu selbst an den Rennen teilnimmt und nicht mehr auf seiner Wolke das Geschehen überwachen kann. Etwa fliegende Koopa-Schildkröten? Wie auch immer: Während im letzten **Mario Kart**-Ableger für eine Mobilkonsole nur vier Fahrer per In-

Ob der markante Bienen-Anstrich Yoshi mehr PS verleiht?

Diese Piste erinnert uns ein bisschen an die Pilz-City aus **Mario Kart: Double Dash!!**.

Wir dürfen vorstellen: Metall-Mario ist der Newcomer auf der Rennpiste!

ternet gegeneinander antreten konnten, sind es jetzt acht. Die Anzahl wurde also verdoppelt, was auch dem Spielspaß guttun sollte.

Der 3DS als Lenkrad

Noch viel prickelnder ist eine Funktion, die sich noch nicht auf dem alten DS-Modell, wohl aber auf dem 3DS umsetzen ließ: Wem die Lust danach steht, der kann die motorisierten Seifenkisten wie bei **Mario Kart Wii** durch Lenkbewegungen (nach links und rechts) über die Rennkurse manövrieren. Eine ähnliche Steuerungsoption gab es zuvor schon in **Star Fox 64 3D**. Wir sind allerdings noch skeptisch, ob es wirklich Spaß macht, bei einem derart actiongeladenen Rennspiel wie **Mario Kart 7** so hektische Lenkmanöver auszuführen. Lässt sich mit aktivierter Tiefendarstellung überhaupt noch der 3D-Effekt vernünftig genießen, wenn man beim Spielen zwangsläufig auch die Konsole bewegt? Wohl kaum. Die Entwickler hatten aber definitiv viel Freude daran, die einzelnen Strecken zu entwerfen – das merkt man dem mittlerweile fast fertiggestellten Spiel deutlich an: Überall gibt es Details zu entdecken, die bei **Mario Kart DS** noch nicht möglich waren, weil die Konsole nicht genügend Leistung bot. Achtet beispielsweise mal darauf, wenn ein Rennpilot über eine Sprungschanze fährt – dieser reißt dann in einem Anflug von Euphorie kurzzeitig seine Hand nach oben, was in Bewegung richtig klasse rüberkommt.

Sorgfältige Programmierung

Auch sonst haben sich die Grafiker von Nintendo mächtig ins Zeug gelegt: **Mario Kart 7** sieht so geschmeidig aus wie kein anderer Serienableger. Und das Beste ist: Trotzdem läuft das Spiel mit margarine…, äh, butterweichen 60 Bildern pro Sekunde. Wir können also davon ausgehen, dass der siebte Serienableger – die beiden Spielautomaten **Mario Kart Arcade GP** nicht mit eingerechnet – erneut ein voller Erfolg wird. Der Schampus für die Siegerehrung darf also ruhig schon mal kalt gestellt werden! ■

Sand oder Straße? Je nach Untergrund kommt es auf die richtige Bereifung an.

Drei Drachenflieger sind nicht zu bremsen: Yoshi, Mario und Peach gleiten zum Ziel.

Kraftvoll: Unter Wasser werden die Karts mit einer Turbine angetrieben.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Details an allen Ecken und Enden“

Nicht, dass ich an der spielerischen Qualität von **Mario Kart 7** ernsthaft gezweifelt hätte – aber es ist gut zu wissen, dass die Entwickler von Nintendo immer noch Lust haben, einen neuen Ableger der Spaßflitzer-Serie zu erschaffen. An allen Ecken und Enden findet man zahllose Details, die von großer Sorgfalt bei der Programmierung zeugen. Da ist einerseits die neue Cockpit-Ansicht zu nennen, die – verbunden mit der Bewegungssteuerung – für frische Akzente sorgt. Andererseits hält Nintendo am grundsätzlichen Gameplay fest und ergänzt es lediglich durch neue Fahrer, Pisten und Items. So wünsche ich mir das!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Diese Spielszene dürfte auf dem Nintendo 3DS richtig gut rüberkommen.

Matches mit zwei Spielern pro Team heizen die Stimmung auf dem Platz an.

Genre: Sport | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

MARIO TENNIS

SCREEN-INFO
Die Screenshots auf dieser Seite wurden von Nintendo veröffentlicht und bilden **Mario Tennis** für den 3DS glaubhaft ab.

Text | Christoph Kraus

Ist Super Mario immer noch der König des Tennisplatzes?

Ein Sportler, der sich eine Auszeit genehmigt und längere Zeit nicht trainiert, gerät normalerweise rasch außer Form. Hat sich auch Hobby-Athlet Mario gehen lassen? Dies könnte man jedenfalls meinen – schließlich liegt sein letzter Auftritt auf dem Tennisplatz schon mehr als fünf Jahre zurück, wenn man die Wiederveröffentlichung von **Mario Power Tennis** auf der Wii nicht mit einbezieht. Doch Mitte September kündigte Nintendo ein sportliches Comeback an, auf das viele wohl gar nicht mehr zu hoffen wagten: Mario kehrt auf den Tennisplatz zurück – und das auf dem Nintendo 3DS!

Spiel, Satz, Sieg!

Als spielbare Figuren stehen bereits Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Bowser fest – außerdem sichteten wir Toad als Balljungen und Lakitu als Schiedsrichter, der überwacht, dass der gelbe Filzball korrekt übers Netz gepfeffert wird. Erneut sind die Entwickler von Camelot Software Planning an der Entstehung der Tennis-Simulation beteiligt. Das bürgt für ein Spielerlebnis, das sich deutlich von ähnlichen Genrevertretern abhebt – so wie **Mario Power Tennis** für den Game Boy Advance. Dort konnte man nicht nur herkömmliche Turniere bestreiten, sondern auch als Platzneuling eine Karriere anstreben, die ähnlich wie in einem Rollenspiel verlief – dazu gehörte es auch, Dialoge zu führen und die Landschaften zu bereisen. Obwohl die neue **Mario Tennis**-Episode erst im nächsten Jahr auf den Markt kommt, ist eines schon jetzt sicher: Die Tiefendarstellung dürfte bei dieser Art von Spiel klasse zur Geltung kommen. Schon alleine die gut inszenierten Wiederholungen geben Anlass zur Annahme, dass die Entwickler die Möglichkeiten des Nintendo 3DS gekonnt ausnutzen.

Immer in Bewegung

Zudem ist bereits durchgesickert, dass der Bewegungssensor der Konsole beim Spielen genutzt wird. Dürfen wir uns also darauf einstellen, durch Neigen des Geräts zu bestimmen, ob Mario mit Vorhand und Rückhand den Ball wegschmettert? Das ist jedenfalls gut möglich. Wir verwetten übrigens unsere Ehre darauf, dass die neue **Mario Tennis**-Episode künftig eines der beliebtesten Spiele mit Online-Modus sein wird – obwohl Nintendo immer noch nichts dergleichen angekündigt hat! ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Eine Tennis-Simulation, mit der alle gut klarkommen?“

Wer regelmäßig an der hohen Komplexität von Tennis-Simulationen verzweifelt, könnte mit der **Mario Tennis**-Episode für den Nintendo 3DS glücklich werden: Die Serie ist traditionell einsteigerfreundlich, bietet aber dennoch ausreichend Kniffe für Fortgeschrittene. Zudem gefällt mir die Optik ausgesprochen gut. Bei diesem Comeback geht bestimmt nichts schief! Es wird allerdings auch wirklich Zeit, dass Mario auf den Tennisplatz zurückkehrt. Die letzten Filzball-Duelle sind einfach schon viel zu lange her, wenn man die Wii-Neuauflage von **Mario Power Tennis** nicht gelten lässt.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Spezialschläge dürfen in **Mario Tennis** nie fehlen – das ist auch diesmal nicht anders.

Habt ihr schon Schiedsrichter Lakitu entdeckt? Er lauert ganz links im Bild.

Diese Geister sind deutlich abgebrühter als im ersten Teil: Vom Licht einer Taschenlampe allein lassen sie sich nicht einfangen!

Wer erinnert sich noch an den Kühlschrank in **Luigi's Mansion**? Der Eiskeller auf dem Bild ist so ähnlich, nur noch größer und kälter!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Next Level Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

LUIGI'S MANSION 2

Text | Henrike Ledig

Erneut tritt Luigi aus dem Schatten seines Bruders hervor, um einer Villa den Spuk auszutreiben.

SCREEN-INFO

Alle auf der Doppelseite verwendeten Screens stammen direkt von Nintendos Presseserver und geben die Grafik des Spiels originalgetreu wieder.

Auf der 3DS-Pressenkonferenz in Tokio im September stand natürlich auch Luigi als alleiniger Held eines Videospiels im Rampenlicht. Nintendo bescherte uns eine Reihe neuer Screenshots, einen neuen Trailer und ein paar zusätzliche Infos zum heiß erwarteten Grusel-Game für den 3DS.

Mission: Entspuken

Aufs Neue findet sich Luigi ohne sein Bruderherz an seiner Seite in einer nur von Spinnen und anderem Krabbelgetier bewohnten Bruchbude wieder. Allerdings ist er nicht ganz so allein, wie er es vielleicht gerne hätte: Ob aus Waschmaschinen, Bilderrahmen oder Toiletten, von überall her springen mal mehr, mal weniger gruselige Geister auf ihn zu, um dem grün gekleideten Klempner einen ordentlichen Schrecken einzujagen. Und da Luigi, anders als sein Bruder, nicht so sehr an Abenteuer gewöhnt ist, fängt er wie im Vorgänger für den GameCube erst einmal an zu schreien wie ein kleines Kind. So kennen und lieben wir ihn. Wie wir alle spätestens seit dem Achtziger-Jahre-Klamauk **Ghostbusters** wissen, lassen sich Geister aber auch nicht einfach so vertreiben. Glücklicherweise hat Luigi wieder Zugriff auf den von Professor I. Gidd umgebauten Staubsauger „Schreckweg 08/16", mit dem er die Geister nach gut bewährter Manier einen nach dem anderen einsaugt.

Abwechslung ist Trumpf

Neu in **Luigi's Mansion 2** ist, dass sich der Klempner nicht nur um ein Geisterhaus zu kümmern hat. Jedes Spukhaus ist natürlich von verschiedenartigen Geistern bewohnt, die alle ihre eigenen Geheimnisse und Verstecke haben, die Luigi aufspüren muss, wenn er erfolgreich sein will. Dieser Aspekt sowie die neuen Steuerungsmöglichkeiten versprechen zum einen eine deutlich längere Spielzeit als beim Vorgänger und zum anderen mehr spielerische Abwechslung. Es reicht nun auch nicht mehr, die Geister mit eurer Taschenlampe zu blenden, um sie zu bändigen: Ihr müsst sie zusätzlich mittels einer speziellen Funktion markieren, damit sie sich einfangen lassen. Alle, denen der erste Teil zu leicht war, werden sich also über eine größere Herausforderung freuen. Die Steuerung lässt hingegen noch Spielraum für Spekulationen: Auf der Pressekonferenz im September wurde nicht bekannt gegeben, ob sich **Luigi's Mansion 2** auch mit dem Schiebe-Pad-Adapter spielen lassen wird. Wir sagen: Besser wäre das! Denn noch ist es ein wenig mühsam, Luigi und den Staubsauger gleichzeitig zu steuern. Die Strahlrichtung der Taschenlampe könnt ihr nun übrigens durch leichtes Schwenken der 3DS-Konsole bestimmen. Ein Feature, das wir sehr begrüßen, da es einwandfrei funktioniert und uns ein authentisches Spielgefühl vermittelt. ■

Die neuen Villen warten mit vielen verschiedenen Settings auf. Hier sehr ihr das Labor eines Hobby-Botanikers.

Der Schauplatz: In dieser alten Bruchbude wimmelt es nur so von Geistern, die Luigi an den Kragen wollen!

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

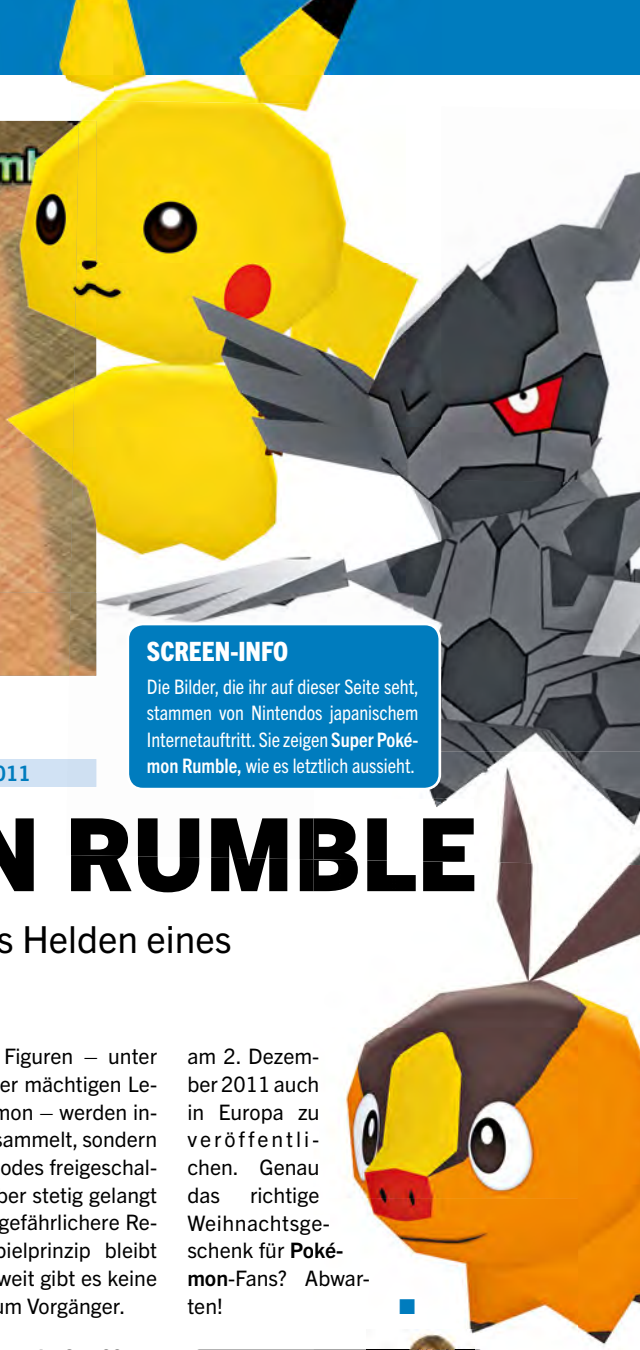
„Ein spaßiges Horrorspiel für Groß und Klein"

Was ich bisher von **Luigi's Mansion 2** sehen konnte, stimmt mich sehr zuversichtlich, dass dieses Spiel einfach klasse wird! Wer schon den Vorgänger mochte, wird bestimmt auch mit dem zweiten Teil voll schrägen Humors und unheimlich lustiger Geister seinen Spaß haben. Die Räume der Villen wirken durch den 3D-Effekt übrigens auch deutlich größer und laden zum Erkunden und Schätzesammeln ein. Wenn jetzt auch die spielerische Abwechslung stimmt, dann bin ich überzeugt, dass Luigis zweiter Trip in die Spukhäuser auch nicht sein letzter gewesen sein wird! Einziger Wermutstropfen hierbei ist, dass Nintendo den Erscheinungstermin noch immer nicht bekannt gab.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Super Pokémon Rumble verspricht eine kurzweilige Gruppenklopperei zu werden. Ob der Dauerspaß dabei lange erhalten bleibt? Motivation bringen jedenfalls die vermutlich 646 verschiedenen Pokémon.

Genre: Action | **Entwickler:** Ambrella | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 02. Dezember 2011



SCREEN-INFO

Die Bilder, die ihr auf dieser Seite seht, stammen von Nintendos japanischem Internetauftritt. Sie zeigen **Super Pokémon Rumble**, wie es letztlich aussieht.

SUPER POKÉMON RUMBLE

Text | Max Drews

Im Dezember lassen es die Pokémon als Helden eines Actionspiels erneut krachen. Was erwartet uns?

Dieser Titel, der in Japan den Namen **Super Pokémon Scramble** trägt, ist der direkte Nachfolger des Wii-Ware-Titels **Pokémon Rumble** (für 1.500 Nintendo Points im Wii-Shop-Kanal verfügbar). **Super Pokémon Rumble** erscheint nun allerdings nicht mehr als herunterladbares Spiel, sondern als Vollpreistitel für den Nintendo 3DS. Das Spielprinzip hat sich dabei nicht geändert: Noch immer steuert ihr kleine, aufziehbare Pokémon-Figuren durch schlauchartige Ebenen voller anderer Taschenmonster, die euch an den Kragen wollen – immer auf der Suche nach dem Levelende, das stets von einem riesenhaften Boss bewacht wird. Das Gameplay ist sehr actionreich und hat mit dem strategischen Ansatz, den man von den Spielen der Hauptreihe kennt, nicht sehr viel gemein. So hat etwa euer Schützling nicht wie gewohnt vier, sondern nur zwei unterschiedliche Angriffe zur Verfügung. Auch fängt man hier keine Pokémon mit Pokébällen, sondern sammelt besiegte Figuren ein, die somit automatisch zu eurer Sammlung hinzugefügt werden. Einige Figuren – unter anderem jene der mächtigen Legendären Pokémon – werden indes nicht eingesammelt, sondern über spezielle Codes freigeschaltet. Langsam, aber stetig gelangt ihr so in immer gefährlichere Regionen, das Spielprinzip bleibt aber gleich. So weit gibt es keine Unterschiede zum Vorgänger.

Die Optik des neuen Pokémon-Spiels ist sicher nicht jedermanns Geschmack, doch wir finden sie bisher stimmig und zum Gameplay passend.

Mehr Pokémon, mehr Spaß?

Neu ist unterdessen, dass euch nicht nur wie im Vorgänger 150, sondern laut Entwickler Ambrella über 600 Figuren zur Verfügung stehen. Vermutlich sind sogar alle momentan bekannten 646 Taschenmonster enthalten. Außerdem gibt es einige neue Spielmodi, Quicktime-ähnliche Aktionen sowie eine umfangreichere Oberwelt. Überdies können auch eure Miis begrenzt mit den Pokémon interagieren. Eine Story wurde ebenfalls integriert; diese war im Vorgänger quasi nicht vorhanden. Nach einer Terminverschiebung erschien **Super Pokémon Scramble** in Japan am 11. August, in Nordamerika soll es als **Pokémon Rumble Blast** am 24. Oktober veröffentlicht werden. Nintendo kündigte an, das Spiel am 2. Dezember 2011 auch in Europa zu veröffentlichen. Genau das richtige Weihnachtsgeschenk für **Pokémon**-Fans? Abwarten!

MEINUNG
MARCUS BAUER

„Nur ein Übergangstitel?“

Ich bin gespannt, wie dieses Spiel als Vollpreistitel umgesetzt wird. Dass alle Pokémon enthalten sein sollen, gefällt mir außerordentlich gut. Damals hatte ich bereits die Demo des Vorgängers **Pokémon Rumble** gespielt und die hatte mir gut gefallen, obwohl ich normalerweise kein Fan von **Pokémon**-Spin-offs bin. Wenn der Umfang und der Spielspaß stimmen und sich keine Eintönigkeit im Gameplay breitmacht, könnte **Super Pokémon Rumble** ein netter Übergangstitel bis zur nächsten **Pokémon**-Generation werden.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Dank des veränderten Kampfsystems dürft ihr auf dem 3DS einen einzelnen Gegner mit zwei Einheiten gleichzeitig angreifen und teambasierte Attacken auslösen!

Die stimmige Optik wechselt immer wieder zwischen dem übersichtlichen 2D-Spielfeld und den gelungenen 3D-Kampfanimationen.

Genre: Rollenspiel/Strategie | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

FIRE EMBLEM

Text | Uwe Hönig

Der neueste Seriensprössling bietet offenbar ein um Teamangriffe erweitertes Kampfsystem!

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite stammen vom Hersteller Nintendo und wurden dem Debüt-Trailer entnommen. Sie zeigen die 3DS-Grafik in glaubhafter Qualität, selbstverständlich ohne die stereoskopischen Effekte.

Die Nintendo-exklusive **Fire Emblem**-Serie existiert schon seit 1990 und hat in diesem Zeitraum insgesamt zwölf Teile hervorgebracht. Davon haben es immerhin fünf Spiele auch nach Europa geschafft und dank der Mischung aus epischen Storys und taktischen Rundenkämpfen genießt die Reihe auch hierzulande einen ausgezeichneten Ruf bei Fans japanischer Strategie-Games. Dass nicht alle Teile in Europa erschienen sind, ist glücklicherweise für das Gesamtverständnis der Serie belanglos, da die Geschichten der einzelnen Teile weitgehend unabhängig voneinander stattfinden und auch die Hauptdarsteller bei jedem neuen **Fire Emblem** wechseln. Die Ankündigung des nächsten Serienablegers fand auf der Nintendo-3DS-Konferenz im Vorfeld der Tokyo Game Show statt und erwartungsgemäß wurde im Debüt-Trailer eine völlig neue Riege an 3D-Figuren präsentiert. Außerdem gab es eine kurze Sequenz zu sehen, in der Hauptcharakter Krom über eine Landkarte flitzt. Die selbstbestimmte Wahl des nächsten Reiseziels kam seit dem großartigen **Fire Emblem: The Sacred Stones** (GBA) nicht mehr zum Einsatz und neben der willkommenen Bewegungsfreiheit sollen sich auch Items über die Weltkarte ergattern lassen.

Aufgemöbeltes Kampfsystem

Eine der interessantesten Neuerungen für eingefleischte Fans der Serie sind die aufgepeppten Kampfoptionen. So wird es einen kompetitiven Mehrspielermodus geben und darüber hinaus dürfen in Gefechten erstmals zwei Einheiten gemeinsam gegen einen Kontrahenten antreten. Die taktischen Möglichkeiten sind damit wesentlich umfangreicher, während sich die grundsätzliche Kampfmechanik natürlich an den Vorgängern orientiert. Kommt es im Spielverlauf zu einer Auseinandersetzung, könnt ihr auf einem zweidimensionalen Rasterfeld eure Truppen bewegen und Angriffe oder Zaubersprüche aktivieren. Anschließend wechselt die Perspektive und schön modellierte 3D-Charaktere stürzen sich in den Kampf! Serienkenner wissen um die unterschiedlichen Typen von Einheiten, deren Fähigkeiten und Waffen im Kampf geschickt eingesetzt werden wollen. Beispielsweise ist ein Schwertträger einem gleich starken Axt-Kämpfer überlegen, muss sich jedoch vor lanzenschwingenden Einheiten in Acht nehmen. Im Gegenzug sind Lanzen im Nachteil gegenüber Äxten, richten aber bei vergleichbar starken Schwert-Truppen einen größeren Schaden an. Übrigens gibt es noch eine Besonderheit im **Fire Emblem**-Universum: Sollte einer eurer Mitstreiter im Kampf das Zeitliche segnen, ist die Einheit für immer verloren und kann nicht wieder zum Leben erweckt werden. Jede Gefechtsentscheidung ist also wichtig, um nicht mühsam aufgelevelte Charaktere aufs Spiel zu setzen. In Japan ist das Game für den nächsten Frühling angekündigt und aufgrund der konsequenten Verbesserungen und Neuerungen hoffen wir ganz schwer auf eine baldige Lokalisierung dieses 3DS-Highlights! ■

Auf dem zweidimensionalen Raster müsst ihr eure Einheiten so lange bewegen, bis ihr in Reichweite eines Gegners kommt.

Hoffentlich wird das epische Abenteuer bald ins Englische oder Deutsche übersetzt; bisher gibt es nur einen Japan-Termin!

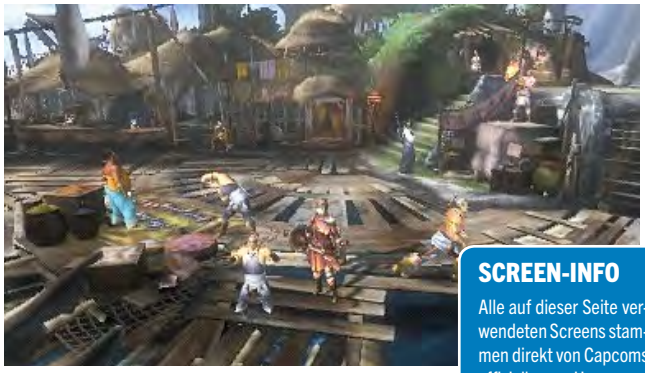
MEINUNG
UWE HÖNIG

„Schöne 3D-Optik und bewährte Rundenstrategie!“

Seit den beiden auch hierzulande veröffentlichten GBA-Episoden bin ich bekennender **Fire Emblem**-Fan. So freut mich die Ankündigung des neuen 3DS-Titels ganz besonders und dank der neuen Teamangriffe dürften auch die taktischen Finessen im Spiel nicht zu kurz kommen. Die 3D-Optik wirkt dabei sogar noch stimmiger als beim Wii-Hit **Fire Emblem: Radiant Dawn**. Bleibt nur noch zu hoffen, dass wir Europäer auch bald in den Genuss dieser 3DS-Strategie-Perle kommen werden!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Optisch zeigt sich 3G von seiner besten Seite: Die Monster sind gewaltig und die Umgebungen sehr detailreich gestaltet.



Wer den Ableger für die Wii gespielt hat, wird dieses Fischerdorf wiedererkennen und sich direkt heimisch fühlen.

SCREEN-INFO

Alle auf dieser Seite verwendeten Screens stammen direkt von Capcoms offizieller Homepage und scheinen dem Spielgeschehen entnommen zu sein.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

MONSTER HUNTER 3G

Text | Henrike Ledig

Auf der Nintendo-Pressekonferenz wurden die Gerüchte bestätigt: Capcoms Monsterhatz kommt auf den Nintendo 3DS.

Letztes Jahr im April kam mit **Monster Hunter Tri** eines der besten Rollenspiele auf Nintendos Heimkonsole, die die Wii je erleben durfte: Anspruchs- und eindrucksvoll gestaltete sich die Jagd nach den riesigen Ungetümen, aus denen sich die Spieler nach erfolgreichem Zerlegen Rüstungen und Waffen anfertigen konnten. Aber nicht das Erlegen der Monster an sich steht im Mittelpunkt, prinzipiell geht es immer darum, als heldenhafter Jäger seinem Heimatdorf zu dienen, indem man es vor zerstörungswütigen Ungetümen beschützt und gleichzeitig Ressourcen für die Weiterentwicklung sammelt.

Bewährtes Spielprinzip …

Das altbewährte **Monster Hunter**-Prinzip wird sich auch im Ableger für den 3DS nicht ändern, denn wie aus dem Titel abzuleiten ist, handelt es sich bei **Monster Hunter 3G** um eine Portierung des Wii-Spiels **Monster Hunter Tri** für die mobile Konsole. So lebt euer Jäger immer noch in einem kleinen, beschaulichen Fischerdorf, das von schlimmen Erdbeben heimgesucht wird. Auch Unterwasserjagden, die in **Tri** eingeführt wurden und im Großen und Ganzen positiv von den **Monster Hunter**-Fans aufgenommen wurden, wird es wieder geben. Wer nun aber eine 1:1-Umsetzung befürchtet, darf aufatmen: **Monster Hunter 3G** hat neben dem 3D-Effekt eine Menge Neues zu bieten! Da wäre beispielsweise die Steuerungsmöglichkeit mit dem Schiebe-Pad-Adapter, über den die Meinungen weit auseinandergehen (siehe News-Rubrik). Zudem lässt sich jetzt die Kamera mittels Touchscreen umschwenken. Auf diesem befindet sich nämlich ein Icon zum Anvisieren des Gegners. Sollte also ein besonders großes Ungeheuer das Gebiet betreten, drückt ihr entweder auf den unteren Bildschirm oder auf die linke Schultertaste – schon habt ihr euer Opfer gut im Blick! Interessanterweise befindet sich auf dem Touchscreen auch ein virtuelles Schiebe-Pad, mit dem ihr ebenfalls die Kamerastellung verändern könnt, was dem Perspektivwechsel auf der PSP ähnelt.

… und neue Herausforderungen

Abgesehen von diesen Features wird es neue bezwingbare Monster geben, zum Beispiel das auf der Spieleverpackung abgebildete Untier Blachydos, ein flugunfähiger Wyvern, dessen Schnauze und Pranken mit einem explosiven Schleim überzogen sind, was Frontalangriffe auf ihn zu einer gefährlichen Unternehmung machen. Das Wasser-Monster Plesioth ist wieder mit von der Partie, zusammen mit neuen Varianten wie dem Azur-Rathalos und dem rosafarbenen Rathian. Capcom bringt **Monster Hunter 3G** noch Ende des Jahres in Japan heraus. Wir rechnen damit, dass die Jagdsaison auf dem 3DS in Europa nächstes Jahr beginnt. Übrigens: Auf alle Monsterjäger kommt noch mehr Arbeit zu, denn **Monster Hunter 4** befindet sich ebenfalls schon in Entwicklung. Im Trailer wurde eine neue Fähigkeit beworben: Jäger können nun Wände emporklettern und sich an Plattformen entlanghangeln. ■

Wer sich mit Blachydos anlegt, hat nichts mehr zu lachen: Wenn ihr siegreich sein wollt, müsst ihr taktisch kämpfen.

Auch im Wasser könnt ihr auf Beutefang gehen. Somit hindert euch nichts daran, es mit Meeresmonstern aufzunehmen.

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Ob die Steuerung jedermanns Sache ist?“

Kein Untier ist vor mir sicher, sobald meine Jagdinstinkte einmal geweckt sind. Deshalb freue ich mich sehr auf gleich zwei Ankündigungen der Serie für den 3DS. Die neuen Monster versprechen viel Abwechslung und Herausforderung, nur die Steuerung macht mir noch Sorgen: Erst der riesige Adapter für ein zweites Schiebe-Pad, dann ein virtuelles Pad auf dem Touchscreen und Icons zum Anvisieren? Da bekomme ich jetzt schon Angst vorm Fingerverknoten! Deswegen hoffe ich, dass die Freude der stetig wachsenden europäischen **Monster Hunter**-Fangemeinde nicht durch eine unnötig komplizierte Steuerung getrübt wird, wenn **3G** und **4** bei uns erscheinen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Serien-Fans erkennen: Beliebte Charaktere wie der Waschbär Tom Nook sind wieder mit von der Partie.

SCREEN-INFO

Alle hier verwendeten Screens stammen direkt von Nintendos Pressedatenbank und geben die Bildqualität des Spiels glaubwürdig wieder.

Zum ersten Mal wird am Strand nicht Schluss sein: Ihr habt nun quasi ein virtuelles Schwimmabzeichen.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

ANIMAL CROSSING

Text | Henrike Ledig

Nichts wie raus aus den eigenen vier Wänden, das Abenteuer Leben ruft!

Auf der Nintendo-3DS-Pressekonferenz wurde ein Action-Kracher nach dem anderen angekündigt, doch wer es etwas ruhiger angehen lassen möchte, bekommt ebenfalls eine Menge geboten: Die **Animal Crossing**-Reihe etwa bekommt für den 3DS einen Ableger spendiert und dieser wartet mit allerlei Neuerungen auf.

Kleine, aber feine Änderungen

Animal Crossing: Wild World erschien im März 2006 bei uns in Europa und eroberte die Herzen der DS-Besitzer im Sturm, da es als der erste Teil der Serie die Möglichkeit bot, via Internetverbindung die Städte anderer Spieler zu besichtigen, was wiederum Auswirkungen auf das eigene virtuelle Heimatdorf hatte. Nun befindet sich der neue Ableger für Nintendos mobile Konsole in Entwicklung und soll schon Anfang 2012 in den Handel kommen. Neben vielen altbekannten Spielelementen und Charakteren wird es auch ein paar Neuerungen geben. Diese sollen **Animal Crossing** für den 3DS zu einem Spielspaß-garanten machen, der auch die Fans und Spieler der Vorgänger aufs Neue motivieren soll, wieder viel Zeit in die Stadtentwicklung zu investieren. Wem das schlichte Leben als Dorfbewohner bisher zu wenig Langzeitmotivation versprochen hat, der hat nun die Möglichkeit, in der eigenen Stadt zum Bürgermeister aufzusteigen. Und während Meer und Fluss in den vorhergegangenen Spielen nur dem Fischfang und dem Einsammeln von Muscheln und Flaschenpost dienten, bieten sich hier ganz neue spielerische Möglichkeiten: nach Schätzen zu tauchen, in Not geratene Schwimmer zu retten oder seltene Meeresbewohner aufzustöbern zum Beispiel. Auch soll das Konzept des Anpflanzens verbessert und ausgeweitet werden: Während man bisher nur Obstbäume und Rüben für den wöchentlichen Verkauf ernten konnte, sollen nun mehr Obst- und Gemüsesorten im eigenen Garten angebaut werden können.

Die Abwechslung im Alltag

Natürlich stehen wie bisher die Beziehungen zu euren animalischen Nachbarn, das Erledigen von Aufträgen, das Sammeln von Gegenständen und nicht zuletzt das Abbezahlen eurer Schulden beim örtlichen Ladenbesitzer Tom Nook im Vordergrund von **Animal Crossing**.

An der Grafik hat sich im Vergleich zu den Vorgängern wenig geändert: Die Figuren zeigen allesamt Charakter und sind durch eine Vielzahl von Accessoires veränderbar, eure per Zufall am Anfang eines neuen Spiels generierte Stadt kommt offen und quietschbunt daher und das Ökosystem eurer Landschaft ist facettenreich. Je nach Jahreszeit werden in eurem Dorf andere Feste und Wettbewerbe veranstaltet, die Insekten- und Fischarten verändern sich und an jedem Wochentag kommen andere Charaktere, etwa der verschlagene Antiquitätenhändler Reiner, in die Stadt.

Mit **Animal Crossing** erwartet uns kein völlig neues Spielgefühl, das ist klar. Aber warum auch? Das bestehende Prinzip funktioniert, ist motivierend und macht jeder Altersgruppe auch auf lange Zeit jede Menge Spaß! ■

Im Verlauf des Jahres wechseln natürlich auch die Jahreszeiten. Zur Temperatur passende Outfits sind da ein Muss.

Euer Haus könnt ihr wie gewohnt mit vielen Objekten dekorieren, unter anderem mit dem Master-Schwert.

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„An Innovationen wird nicht geknausert. Gut so!“

Dieses Spiel ist ganz einfach prädestiniert dafür, mehrmals am Tag „hin und wieder“ gespielt zu werden, und eignet sich deshalb gerade für den mobilen Spielspaß hervorragend. Aber wenn ich schon viele Stunden in **Wild World** investiert habe, will ich auf dem 3DS noch mal ganz von vorne anzufangen? Habe ich das nicht alles schon mal getan?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // genießt …

… den Spätsommer. Erst ein sonniger Urlaub in der Ferne, dann auch noch traumhaftes Wetter in der Heimat. Dieser Herbst ist super – und das nicht nur aus der Sicht von Nintendo-Fans!

… die letzten „ruhigen" Tage vor dem Spielewinter 2012. Der November und Dezember werden heiß – vor allem für uns Nintendo-Fans. Doch bei dem Spiele-Lineup freut man sich sogar auf den Berg Arbeit, der bald auf uns zukommt!

Christoph Kraus // kommt …

… ins Grübeln: Warum ruckelt **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** so derb, selbst wenn sich nur zwei Objekte auf dem Bildschirm befinden? Das bleibt wohl für immer ein unergründliches Geheimnis der Entwickler.

… aus dem Feiern gar nicht raus: Erst hat er in der Redaktion die 175. N-ZONE-Ausgabe zelebriert, dann war er live in Erfurt bei der Papstmesse dabei. Saukalt war's um fünf Uhr morgens auf dem Domplatz!

Sebastian Stange // wird …

… alt, steinalt! Im November ist sie fällig: Die böse 30! Geplant ist eine mittelschwere Midlife-Crisis. Mal schauen, wohin das führt? Vielleicht endlich zu solch unvernünftigen Anschaffungen wie einer HD-Glotze? Oder kommt gar ein Auto her?

… den Sommer vermissen! Jetzt werden die Tage merklich kürzer und Regenjacken wieder unsere täglichen Begleiter. Bäh! Und noch so viele Monate, bis es wieder warm wird. Da will man doch auswandern!

Uwe Hönig // freut …

… sich auf Fire Emblem für den 3DS! Es steht wieder ein hochkarätiges **Fire Emblem** für Mobilzocker in der Pipeline, doch bisher gibt es leider noch keinen Termin für die USA oder Europa. Grund genug, mal wieder eine Runde **Fire Emblem: The Sacred Stones** (GBA) zu spielen!

… sich auf den Herbst! Erstens kommen in dieser Jahreszeit viele coole Spiele auf den Markt und zweitens ist die elende Schwitzerei im Hochsommer vorbei!

Matthias Schöffel // wird …

… sich auf dieser Seite nicht zum Wetter äußern. Die N-ZONE ist ja keine Tageszeitung.

… demnächst ein Abo kündigen. Der Grund: Beim Aufschlagen seines bevorzugten Musikmagazins schlug ihm ein penetranter Geruch entgegen. Nein, nicht nach Druckfarbe oder Papier, sondern nach einem angesagten Herren-Parfüm. Eine Anzeige mit Duftstreifen – das geht gar nicht! Das Heft musste vorm Lesen einen ganzen Tag gelüftet werden. Hoffentlich fällt so was unserer Anzeigenabteilung nicht ein.

David Mola // schuftet …

… an allen Fronten: Die Jubiläums-N-ZONE, die ihr gerade lest, war ein echter Kraftakt. Dazu noch der Recording-Endspurt fürs Album seiner Band und ein paar Auftritte im Herbst. Schlaf? Überbewertet …

… sich in jeder freien Minute durch seine Berge unangetasteter Spiele. Ich versuche es endlich mal ernsthaft mit Monster Hunter Tri auf der Wii, bevor der nächste Teil schon für den 3DS erscheint.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… ist gespannt. Und zwar auf die nahende Spieleflut im Herbst und Winter 2011. Seine Favoriten der kommenden Wochen und Monate sind **Super Mario 3D Land, Mario Kart 7, Zelda: Skyward Sword Forza Motorsport 4, Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3** und natürlich das neue **Pro Evolution Soccer**!

MARCUS BAUER

…hat sich endlich persönlich daovon überzeugt, dass **Super Mario 3D Land** und **Zelda: Skyward Sword** die absoluten Nintendo-Hits für den Winter werden. Außerdem wundert er sich darüber, wie schnell die zwei Monate im Praktikum vergangen sind. Fühlbar eine Woche hat er für die N-ZONE geschrieben, jetzt geht es wieder zurück ins beschauliche Sauerland.

HENRIKE LEDIG

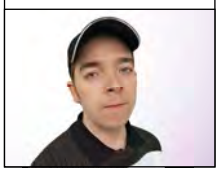
… zitiert. In den letzten drei Monaten ist sie ganz schön tief in den Kaninchenbau vorgedrungen und hätte sich dabei fast ihren puscheligen weißen Schwanz verbrannt. Deshalb überlässt sie ihre letzten Worte lieber dem Doktor Faust: „Zum Augenblicke dürft ich sagen: Verweile doch, du bist so schön!"

MAIK KOCH

… lebt FIFA 12. Seit Ende September der neue EA-Kick veröffentlicht wurde, ist es recht still um unseren Online-Redakteur Maik geworden. Gerüchten zufolge versucht er derzeit krampfhaft, seinen Lieblingsfußballverein Dynamo Dresden wieder zurück auf die Erfolgsschiene zu bringen. Gutes Gelingen, Maik!

YVES NAWROTH

… ist im Rausch der Geschwindigkeit. Und das nicht nur auf echten Straßen, sondern bald auch auf dem 3DS! Bis zum Dezember muss er sich allerdings noch gedulden, bis er sich mit seinen Kollegen aus der N-ZONE-Redaktion im 3DS-**Mario Kart** messen kann. Deswegen wird jetzt schon fleißig auf dem DS trainiert.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	KIRBY MASS ATTACK (DS)	KIRBY MASS ATTACK (DS)	FIFA 12 (3DS)	KIRBY MASS ATTACK (DS)
FLOP-TITEL	PHINEAS & FERB (Wii)	GO VACATION (Wii)	THOR (3DS)	X-MEN DESTINY (DS)
GO VACATION (Wii)	Warum nur bringt Nintendo eine qualitativ so durchschnittliche Minispielsammlung heraus, wo es doch die hervorragende Genre-Alternative **Wii Sports Resort** gibt? Ich verstehe die Welt nicht mehr. **6**	Brr... schon wieder eine Minispielsammlung. Und von denen gibt es genug. Sie mag ganz nett sein, bietet aber für mich absolut nix Neues oder Spannendes. Daher gibt's hier nur magere fünf Punkte! **5**	Eine weitere nette Minispielsammlung, die gemeinsam mit anderen Spielern Spaß macht, allein aber langweilig wird. Für mich zählt **Go Vacation** auf jeden Fall zu den besseren Vertretern des Genres! **7**	Dank der großen Anzahl von 50 Disziplinen wird die Minispielsammlung garantiert nicht so schnell langweilig. Außerdem ist die Steuerung mit Wii MotionPlus und Wii Balance Board einfach super! **8**
∅ WERTUNG: 6,5 Test S. 50				
FIFA 12 (3DS)	Im neuen 3DS-**FIFA** lassen sich sogar aktualisierte Trikots und Spielerdaten via Internet herunterladen. Klasse! Am Spiel gibt's nichts zu meckern, nur der Kommentar ist manchmal dümmlich. **8**	Ein neues Jahr, ein neues **FIFA**. Und auch auf dem 3DS ist der Videospiel-Kick ganz cool. Tja, mehr kann ich als Fußball-Muffel eigentlich nicht dazu sagen. Aber schön, dass EA jedes Jahr solch gute Arbeit leistet. **8**	Cool! Der EA-Kick hat mich positiv überrascht. So werde ich den 1. FCN unterwegs vor dem Abstieg bewahren und in der nächsten Saison zurück in das internationale Fußballgeschäft bringen. **8**	Die **FIFA**-Umsetzung für den 3DS ist nicht schlecht, aber mehr Liebe zum Detail hätte nicht geschadet: Warum sind die Spieleranimationen so hölzern? Unverzeihlich bei einem Fußball-Spiel aus dem Jahr 2011! **5**
∅ WERTUNG: 7,25 Test S. 54				
THOR (3DS)	Sowohl auf dem regulären DS als auch auf Nintendos neuer 3D-Konsole ist **Thor** nur ein zweitklassiges Spiel – aber bei einer Filmumsetzung hatte ich im Vorfeld nichts anderes erwartet. Durchschnitt! **6**	Film-Versoftungen haben einen schlechten Ruf. Und **Thor** für 3DS ist einer der Gründe dafür. Das ganze Teil wirkt durchweg lieblos, uninspiriert und unspannend. Nee, das muss ich nicht haben. **5**	Thor hat mir schon auf der Wii und dem DS nicht besonders gefallen, dasselbe gilt auch für die 3DS-Fassung. Das liegt mitunter aber auch an der Thematik, mit der ich absolut nicht warm werde. **5**	Die 3DS-Version von **Thor** wurde zwar mit schnieker 3D-Optik aufgemöbelt, aber spielerisch wirkt das Game leider sehr angestaubt. Da zieh ich mir lieber noch einmal die coole 2D-Action der DS-Variante rein! **7**
∅ WERTUNG: 5,75 Test S. 55				
KIRBY MASS ATTACK (DS)	Ich mochte schon das sechs Jahre alte DS-Jump&Run **Kirby: Power-Malpinsel** von 2005 unglaublich gerne und vergab dafür einst satte 90 %. Da lasse ich mir auch **Mass Attack** nicht entgehen. **9**	Toll, wie hier Echtzeitstrategie und Hüpfspiel vermischt werden. Für mich der Top-Titel der Ausgabe und ein schönes Beispiel dafür, dass kreative und überraschende Spielkonzepte einfach Trumpf sind! **9**	Das neue DS-**Kirby** ist ein nettes Jump & Run, aber eben auch nicht mehr. Doch da ich Kirby mag, werde ich auch diesen Ableger der Nintendo-Reihe mit der pinkfarbenen Knutschkugel fleißig daddeln! **8**	Das neueste Spiel rund um den außerirdischen Sympathieträger Kirby bietet eine prima Touchpen-Steuerung und begeistert durch abwechslungsreiches Leveldesign. Der gute alte DS lebt also noch! **9**
∅ WERTUNG: 8,75 Test S. 56				
DRAGON QUEST M.J. 2 (DS)	Ich kann mit Rollenspielen nur wenig anfangen – und mit der **Dragon Quest**-Serie wurde ich ebenfalls noch nicht so recht warm. Ich überlasse das Urteil daher lieber meinen Kollegen. **-**	Monster jagen, trainieren und in den Kampf schicken. Klingt wie **Pokémon**, sieht aber aus wie ein **Dragon Quest**-Abenteuer. Spaß macht es allemal. Ein reinrassiges RPG wäre mir aber lieber gewesen! **8**	Bereits der Vorgänger hat mich überraschend in seinen Bann gezogen! Im zweiten Teil habe ich mich besonders über die Verbesserungen gefreut, dank derer sich das Spiel noch besser zocken lässt. Super! **8**	Das bewährte Konzept des Vorgängers sorgt auch diesmal für eine spannungsgeladene Monsterjagd. Gefangene Kreaturen dürfen anschließend wie bei den **Pokémon**-Games in Kämpfen eingesetzt werden! **9**
∅ WERTUNG: 8,33 Test S. 58				
X-MEN DESTINY (DS)	Spielerisch belanglos und technisch nüchtern inszeniert: Die ersten Spielminuten des neuen **X-Men**-Abenteuers machen nicht gerade Lust aufs Weiterzocken. Ich schalte daher lieber ab. **5**	Hier hatte ich ja eigentlich gehofft, dass das Spiel ganz ordentlich wird. Schließlich ist es kein „Spiel zum Film". Schade, dass es dann doch nur Durchschnittsware geworden ist! Da geht mehr! **6**	Und mal wieder die alte Leier: Ein mittelprächtiges Spiel mit großem Namen, das mich spielerisch nicht überzeugt und dessen Story mich so wenig wie Christophs Zeltlagererlebnisse interessiert. **6**	Bei der DS-Version handelt es sich offensichtlich um eine lieblos hingeschluderte Umsetzung. Die eigentlich ganz gute Story wird durch belanglose Grafik und eine träge Steuerung vermiest! **4**
∅ WERTUNG: 5,25 Test S. 60				

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Bibi & Tina – Das große Reiterfest	Schmidt Spiele	7. Oktober I 2011
Camaro Wild ...	F + F	28. Oktober I 2011
Country Dance	F + F	14. Oktober I 2011
Crazy Quiz ...	NBG EDV	6. Oktober I 2011
Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis ...	Ubisoft	20. Oktober I 2011
Disney Universe	Disney Interactive Studios	27. Oktober I 2011
Generator Rex	Activision Blizzard	28. Oktober I 2011
Jungle Kartz	Nordic Games	28. Oktober I 2011
Just Dance 3	Ubisoft	11. Oktober I 2011
Monster High: Die monsterkrasse Highschool-Klasse	THQ	14. Oktober I 2011
NBA 2K12	2K Sports	7. Oktober I 2011
NCIS	Ubisoft	27. Oktober I 2011
PES 2012 – Pro Evolution Soccer	Konami	27. Oktober I 2011
Pheasents Forever	F+ F	14. Oktober I 2011
Schlag den Raab – Das 2. Spiel	Namco Bandai	14. Oktober I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	14. Oktober I 2011
Spider-Man: Edge of Time	Activision	14. Oktober I 2011
We Dance	Nordic Games	6. Oktober I 2011
We Sing Rock!	Nordic Games	31. Oktober I 2011
We Sing UK Hits	Nordic Games	6. Oktober I 2011
Wild West Shootout	S.A.D.	10. Oktober I 2011
X-Men Destiny	Activision Blizzard	14. Oktober I 2011
NOVEMBER		
ABBA – You Can Dance	Ubisoft	24. November I 2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	25. November I 2011
Cabela's Survival: Shadows of Katmai	Activision Blizzard	18. November I 2011
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard	8. November I 2011
Deepak Chopra's Leela: Meditation und Entspannung	THQ	18. November I 2011
Disney Prinzessinen – Magical Storybook	THQ	18. November I 2011
Dreamworks Superstar Kartz	Activision Blizzard	18. November I 2011
Eurosport Winter Stars	Deep Silver	18. November I 2011
Family Trainer Magical Carnival	Namco Bandai	18. November I 2011
Get up and dance	F + F	4. November I 2011
Go Vacation	Nintendo	4. November I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	11. November I 2011
Karaoke Revolution Glee Vol.3	Konami	15. November I 2011
Just Dance Kids	Ubisoft	3. November I 2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	18. November I 2011
Marvel Super Hero Squad: Comic Combat	THQ	18. November I 2011
Monster High – Die Monsterkrasse Highschool Klasse	THQ	18. November I 2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
Pocoyo Racing	S.A.D.	25. November I 2011
Rayman Origins	Ubisoft	24. November I 2011
Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings	dtp Entertainment	18. November I 2011
Sing 4	Koch Media	11. November I 2011
Stunt Flyer – Heroes of the Skies	S.A.D.	4. November I 2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	18. November I 2011
Trivial Persuit – Wetten und Gewinnen	Electronic Arts	3. November I 2011
Winter Sports 2012: Feel the Spirit	dtp Entertainment	25. November I 2011
WWE 12	THQ	25. November I 2011
2011/2012		
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Herbst I 2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Fortune Street	Nintendo	Nicht bekannt
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Kirby's Wii Adventure	Nintendo	Dezember I 2011
Mario Party 9	Nintendo	2012
Pandora's Tower	Nintendo	2012
Power Rangers: Samurai	Namco Bandai	2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	Nicht bekannt
The Last Story	Nintendo	Nicht bekannt
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2011

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii) 18. November 2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Cartoon Network: Jetzt geht's rund!	Koch Media	28. Oktober I 2011
Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Geheimnis ...	Ubisoft	20. Oktober I 2011
Die Sims 3: Einfach tierisch ...	Electronic Arts	20. Oktober I 2011
Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami	20. Oktober I 2011
James Noir's Hollywood Crimes 3D	Ubisoft	27. Oktober I 2011
Pinall – Hall of Fame	BigBen	28. Oktober I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	14. Oktober I 2011
Spider-Man: Edge of Time	Activision	14. Oktober I 2011
Tetris 3D	Nintendo	21. Oktober I 2011
NOVEMBER		
Alarm für Cobra 11 3D	dtp Entertainment	4. November I 2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney	16. November I 2011
Cave Story 3D	NIS America	11. November I 2011
F1 2011	Koch Media	18. November I 2011
Frogger 3D	Konami	15. November I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	18. November I 2011
Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers	dtp Entertainment	11. November I 2011
Mein Fohlen 3D	dtp Entertainment	11. November I 2011
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	10. November I 2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
Schlag den Raab – Das 2. Spiel	Namco Bandai	28. November I 2011
Shinobi	Sega	11. November I 2011
Sonic Generations	Sega	25. November I 2011
Super Mario 3D Land	Nintendo	18. November I 2011
Tales of the Abyss	Namco Bandai	25. November I 2011
2011/2012		
Ace Combat Assault Horizon Legacy	Namco Bandai	2. Dezember I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Cooking Mama 4	505 Games	24. November I 2011
Crush3D	Sega	17. Februar I 2012
Happy Feet 2	Warner Interactive	November I 2011
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Mario Kart 7	Nintendo	Dezember I 2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Paper Mario	Nintendo	2011
Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil: Revelations	Capcom	Nicht bekannt
Super Pokémon Rumble	Nintendo	2. Dezember I 2011
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt
Zoo Resort	Ubisoft	10. November I 2011

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Das Haus Anubis – Im Bann der Isis	Ubisoft	17. Oktober I 2011
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Nintendo	7. Oktober I 2011
Heroes of Hellas 2 – Olympia	S.A.D.	27. Oktober I 2011
Kirby Mass Attack	Nintendo	28. Oktober I 2011
Jewel Quest Mysteries 2: Trail of Midnight Heart	dtp Entertainment	14. Oktober I 2011
Joan Jade und die Tore von Xibalba	PurpleHills	27. Oktober I 2011
Marie-Antoinette und der amerikanische ...	Rough Trade	13. Oktober I 2011
Monster High: Die monsterkrasse Highschool-Klasse	THQ	28. Oktober I 2011
Mystery Stories: Die verborgene Stadt	rondomedia	28. Oktober I 2011
Spider-Man: Edge of Time	Activision	14. Oktober I 2011
Treasure Masters Inc	dtp Entertainment	14. Oktober I 2011
Youda Legend 2 - Der goldene Paradiesvogel	S.A.D.	27. Oktober I 2011
NOVEMBER		
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	18. November I 2011
Lernerfolg Vorschule Prinzessin Lillifee Neue Version	Tivola	10. November I 2011
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	25. November I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	4. Quartal I 2011
Beyblade Metal Masters: Nightmare Rex	Konami	November I 2011
Call of Duty: Modern Warfare 3 – Defiance	Activision	8. November I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	Sommer I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	November I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	November I 2011
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
Titeuf	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Whappy Dog	Activision	November I 2011
Zhu Zhu Classics	Activision	2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
7. Oktober	NBA 2K12	2K Sports
11. Oktober	Just Dance 3	Ubisoft
11. Oktober	We Dance	Flashpoint
14. Oktober	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
14. Oktober	Schlag den Raab: Das 2. Spiel	Namco Bandai
27. Oktober	NCIS	Ubisoft
27. Oktober	Disney Universe	Disney Interactive
27. Oktober	Pro Evolution Soccer 12	Konami
28. Oktober	Generator Rex	Activision
4. November	Go Vacation	Nintendo
8. November	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
15. November	Dance Dance Revolution: Hottest Party 5	Konami

Test S. 50

7.10. NBA 2K12

HERSTELLER: 2K SPORTS | GENRE: SPORT

Auch in diesem Jahr erscheint ein neuer Teil der **NBA 2K**-Reihe, in dem ihr wieder mit den Superstars der US-Basketball-Liga auf dem Parkett zaubern dürft. Im diesjährigen Ableger erwarten euch auch Legenden des Sports wie etwa Michael Jordan, Horrice Grant, Scottie Pippen, Larry Bird und Larry „Magic" Johnson. Spielerisch wie technisch gibt's auch am neuesten Teil wenig zu meckern – am besten spielt es sich mit dem Classic Controller! Freunde des Sports werden hiermit bestens bedient!

11.10. WE DANCE

HERSTELLER: FLASHPOINT | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Stolze 40 originale Dancefloor-Hits bietet euch das Tanzspiel der Macher der bekannten **We Sing**-Serie. Darunter finden sich Songs verschiedener Genres wie Rock, Pop, Disco, Electro und Hip-Hop. An musikalischer Abwechslung sollte es also nicht fehlen, wenn ihr vor der Wii das Tanzbein schwingt. Das könnt ihr übrigens mit vier Spielern gleichzeitig tun, wobei euch drei verschieden anspruchsvolle Steuerungsvarianten zur Auswahl stehen. So dürft ihr mit dem Controller, der Star-Mat-Tanzmatte oder mit beiden zusammen vor der Glotze abtanzen.

14.10. SCHLAG DEN RAAB: DAS 2. SPIEL

HERSTELLER: NAMCO BANDAI | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Das erste **Schlag den Raab**-Spiel für die Wii bot zwar abwechslungsreiche Minispiele, doch leider gab es viel zu wenige unterschiedliche Quizfragen und Suchbilder. Im zweiten Teil wollen die Entwickler diese Kritikpunkte nun beheben. Uns gefällt besonders die Tatsache, dass die offizielle deutsche Fahrprüfung als Frage-und-Antwortspiel enthalten ist. Allein diese Disziplin dürfte für spannende Duelle vor dem Fernseher sorgen. Erstmals führt übrigens Steven Gätjen und nicht mehr Matthias Opdenhövel durch das Spiel.

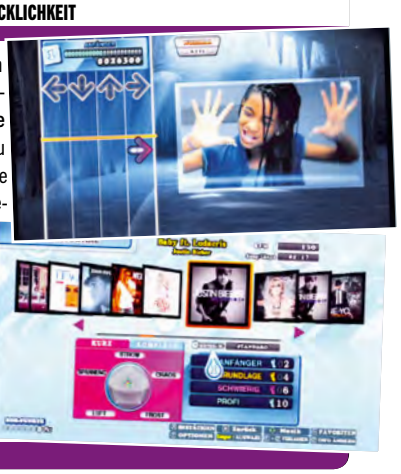
27.10. PRO EVOLUTION SOCCER 2012

HERSTELLER: KONAMI | GENRE: SPORT

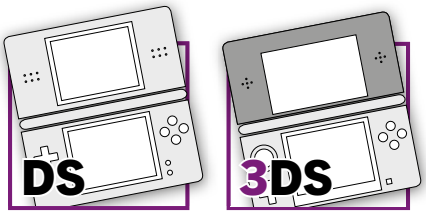
Während die diesjährigen Serienableger für die PS3, die Xbox 360 und den PC bereits erschienen sind, müssen wir auf die Wii-Fassung noch bis Ende Oktober warten. Wie gewohnt müsst ihr darin auf die Bundesliga-Lizenz verzichten, dafür sind der UEFA-Cup sowie die UEFA Champions League enthalten. Die Wii-Fassung wird euch neben aktualisierten Mannschaften einige Verbesserungen beim Gameplay bieten, beispielsweise eine verbesserte KI und ein neues Freistoßsystem. Den Test zu Konamis neuem Fussi-Spektakel findet ihr in der nächsten N-ZONE.

18.11. DANCE DANCE REVOLUTION: HOTTEST PARTY 5

HERSTELLER: KONAMI | GENRE: GESCHICKLICHKEIT



Kurz vor Redaktionsschluss hatten wir noch die Gelegenheit, eine nahezu fertige Fassung des fünften **Dance Dance Revolution: Hottest Party** zu spielen. Diese bietet euch wieder eine Menge Songs, zu denen ihr euch bewegen könnt. Beim Spielen habt ihr die Wahl aus verschiedenen Spielmodi: Während sich Anfänger am besten erst einmal im Übungsmodus mit dem Gameplay vertraut machen, können fortgeschrittene Spieler sich im Tanz- oder Workout-Modus austoben.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 58	7. Oktober	Dragon Quest Monsters Joker 2	Nintendo
	14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
	27. Oktober	Joan Jade und die Tore von Xibalba	PurpleHills
News S. 6	28. Oktober	Kirby Mass Attack	Nintendo
	18. November	Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Interactive
News S. 6	25. November	Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. Oktober	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
14. Oktober	Spider-Man: Edge of Time	Activision
17. Oktober	Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter	Konami
20. Oktober	Die Abenteuer von Tim & Struppi – D. Geh. der Einhorn	Ubisoft
20. Oktober	Die Sims 3: Einfach tierisch	Electronic Arts
News S. 9 21. Oktober	Tetris	Nintendo
27. Oktober	James Noir's Hollywood Crimes 3D	Ubisoft
31. Oktober	One Piece Unlimited Cruise SP	Namco Bandai
4. November	Alarm für Cobra 11 3D	dtp Entertainhment
14. November	Cave Story 3D	NIS America
17. November	Need for Speed: The Run	Electronic Arts
18. November	Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7	Warner Interactive

17.10. DR. LAUTREC UND DIE VERGESSENEN RITTER (3DS)

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Leider hat uns die fertige Version des in Übersee bereits sehr beliebten Knobelspiels aus dem Hause Konami nicht mehr rechtzeitig für einen Test erreicht. Auch wenn die Ähnlichkeiten zu einer Nintendo-Reihe, in der es um die Abenteuer eines gewissen Professors geht, nicht von der Hand zu weisen sind, haben wir bisher einen sehr guten Eindruck von Dr. Lautrecs erstem 3DS-Auftritt. Mit den vielen Rätseln einer interessanten Geschichte und der schicken Aufmachung könnte sich diese Reihe durchaus als ernst zu nehmende **Layton**-Alternative entpuppen. Den Test lest ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

4.11. ALARM FÜR COBRA 11 3D (3DS)

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: ACTION

Anfang November veröffentlicht der deutsche Publisher das Spiel zur beliebten RTL-Serie **Alarm für Cobra 11**. Wie in der Vorlage dreht sich auch im 3DS-Titel alles um Hochgeschwindigkeitsverfolgungsjagden, atemberaubende Stunts und natürlich um schnelle, schicke Autos. Zur Auswahl stehen die fünf Spielmodi Kampagne, Mission, Time Attack, Crash Haste und Rush Hour, die für etwas Abwechslung bei der Raserei auf den Autobahnen sorgen. Besonders spaßig dürfte die Möglichkeit sein, die Fahrzeuge mit Extras wie Nitro oder einer Panzerung aufzurüsten.

17.11. NEED FOR SPEED: THE RUN (3DS/Wii)

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: RENNSPIEL

Im November steht das erste **Need for Speed** für den 3DS an, in dem es weniger um schnelle Rundenzeiten als um illegale Straßenrennen gegen verrückte Draufgänger geht. Die Strecken versprechen eine Menge Abwechslung, so dürft ihr euch auf actionreiche Rennen in verkehrsreichen Stadtzentren, kurvigen Bergpässen und Canyons freuen. Und das beste: Ihr fahrt nicht nur gegen eure Kontrahenten, sondern habt auch stets knallharte Cops im Nacken. In den nächsten Ausgaben präsentieren wir euch den Test zu **The Run**, das am 17. November für Wii und den 3DS erscheint.

18.11. LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5–7 (3DS/DS)

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE I GENRE: JUMP & RUN

Im zweiten **Lego Harry Potter**-Spiel, das für den DS, den 3DS und die Wii erscheint, geht es um die letzten drei Bücher und die vier letzten Filme aus dem Potter-Universum. Das Gameplay entspricht bis auf einige Neuerungen und Verbesserungen dem des Vorgängers, dafür dürft ihr euch aber neben den beliebten Charakteren auch auf viele neue Schauplätze aus den Filmen freuen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 04. November 2011

GO VACATION

Text | Henrike Ledig

Wer von den diesjährigen Sommerferien nicht genug hatte, bekommt nun auf der Kawawii-Insel die Chance auf Verlängerung.

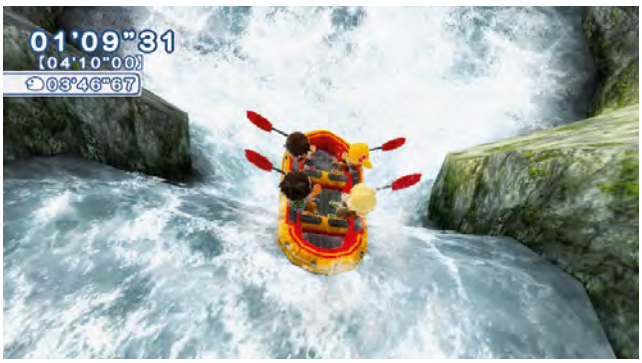
Anfang November bringt Nintendo eine frische Minispielsammlung mit über 50 Disziplinen auf den Markt, in der sich jeder seinen individuellen Traumurlaub zusammenstellen kann.

⊕ ⊖ Mittelmäßige Präsentation

Bevor es ans Entspannen geht, bastelt ihr euch eine eigene Spielfigur. Dabei habt ihr die Wahl, ob ihr lieber mit eurem Mii oder mit einer vorgefertigten Figur in den Ferien-Resorts von **Go Vacation** unterwegs sein wollt. Ihr könnt nicht nur zwischen verschiedenen Altersgruppen wählen, es steht auch eine Reihe von Frisuren und Gesichtszügen zur Auswahl, mit denen ihr euer virtuelles Ich gestalten könnt. Wer mit den zur Auswahl stehenden Designs nicht zufrieden ist, hat die Möglichkeit, im Laufe des Spiels zusätzliche Frisuren, Accessoires, Klamotten und mehr freizuschalten. Die einzige Voraussetzung dafür: Ihr müsst in den Minispielen siegreich sein. Die Aufmachung von **Go Vacation** ist Geschmackssache. Alles kommt sehr hell, bunt und freundlich daher. Die Musik macht in den ersten Minuten noch Spaß, auf Dauer werden die piepsenden Töne aber etwas anstrengend. So klingt kein Urlaub!

⊕ Da ist für jeden was dabei

Ihr habt Zugriff auf 50 verschiedene Sportspiele, die mal mehr, mal weniger spaßig sind. Je nachdem, in welchem der Resorts ihr spielt, habt ihr Zugriff auf eine gewisse Auswahl an Spielen. Beachvolleyball, Tauchen und Surfen findet ihr zum Beispiel am Strand-Resort, Bobfahren, Skilaufen und die Schneeballschlacht hingegen im Winter-Resort. Von Anfang an stehen euch nicht alle Resorts zur Verfügung: Wenn ihr ein neues Spiel beginnt, startet ihr mit eurer Spielfigur automatisch vom Strand aus. Den Zugang zu den restlichen Sportarten müsst ihr euch erst durch das Erwerben von sogenannten Stempeln verdienen. Diese erhaltet ihr, indem ihr eine Disziplin erfolgreich abschließt. Das gestaltet sich erst dann problematisch, wenn ihr



Beim Rudern ist Teamarbeit gefragt: Immer schön gleichmäßig paddeln, sonst geratet ihr in die Stromschnellen. Und das wollt ihr ganz bestimmt nicht, oder etwa doch?

Im Wasserpistolenschießen haben alle Spieler eine Lebensleiste. Wenn ihr die eurer Gegner durch Treffer auf null senkt, habt ihr gewonnen.

eine bestimmte Sportart partout nicht gewinnen könnt. Das sollte aber eher selten vorkommen, denn der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe gegen die Computer-Gegner ist relativ moderat. Habt ihr euch an die sehr genau von der Wii-FB übertragene Steuerung einer Spielart gewöhnt, so solltet ihr recht schnell Erfolge verbuchen können.

Highscores knacken oder die Insel erforschen?

Go Vacation lässt sich zwar auch allein spielen, macht aber mit ein paar Mitspielern deutlich mehr Spaß! Egal ob beim freundschaftlichen Schneemannbauen, Maulwurfkloppen oder Wasserpistolen-Spritz-Wettbewerb: Falls ihr einen potenziellen Mitspieler in Reichweite habt, zerrt ihn vor die Konsole und fordert ihn zu einem der Wettbewerbe im Stadt-Resort heraus! Da ihr die verschiedenen Disziplinen erst freispielen müsst, seid ihr auch ganz gut beschäftigt. Bis alle Sportarten in allen Herausforderungsmissionen freigespielt sind, vergeht schon der eine oder andere Nachmittag. Wollt ihr dann zusätzlich alle Highscores knacken, seid ihr schnell doppelt so lang beschäftigt. Wenn ihr alle 20 Stempel gesammelt habt, schaltet ihr übrigens eure eigene Traumvilla frei, die ihr nach Belieben mit gesammelten Schätzen und gewonnenen Gegenständen dekorieren könnt. Auch ein Hund gesellt sich auf Wunsch an eure Seite und erschnüffelt auf der Insel vergrabene Wertgegenstände für euch. Ihr seht also: In **Go Vacation** bekommt ihr richtig was fürs Geld geboten. ■

Im Berg-Resort der Kawawii-Insel winken Wettrennen mit mächtigen Geländewagen. Das gibt ordentlich Wums!

Habt ihr mal die Nase voll von den Wettkämpfen, könnt ihr auch die Insel erkunden: Ob per Boot, zu Fuß oder per Flugzeug, das bleibt euch überlassen.

Die Schneeballschlacht ist eine der besonders unterhaltsamen Disziplinen. Auch hier gilt: Je mehr menschliche Mitspieler teilnehmen, desto spaßiger wird's!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • HENRIKE LEDIG

„Zu mehreren ganz spaßig, aber nicht viel Neues."

Mein Vorurteil › Noch eine Minispielsammlung. Ganz toll!

Go Vacation macht Spaß. So einfach ist das. Ihr habt eine große Auswahl an Disziplinen, die Grafik ist für Wii-Verhältnisse sehr ansehnlich und der Schwierigkeitsgrad ist in Ordnung. Falls ihr also ein paar Mitspieler parat habt, ist dieses Spiel eine gute Wahl. Wenn ihr allerdings eher Solospieler seid oder schon mehr als zwei Sportspiel-Sammlungen euer Eigen nennt, solltet ihr euch die Anschaffung noch mal überlegen, denn viel Neues bietet **Go Vacation** nicht.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 50 abwechslungsreiche Spiele
- ⊕ Ansehnliche Grafik
- ⊕ Sehr genaue Steuerung

CONTRA

- ⊖ Musik auf Dauer anstrengend
- ⊖ Geringer spielerischer Anspruch

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	76

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Gute Wahl für junge Spieler“

Mein Vorurteil ▸ Dämliche Effekthascherei für die Hardcore-Fans?

Bei dem neuen **Phineas und Ferb**-Abenteuer handelt es sich zwar um keinen Spitzentitel, trotzdem macht das Rätsellösen zu zweit ordentlich Spaß. Wer also noch ein Spiel sucht, das man unbedenklich mit Kindern zusammen spielen kann, ist mit der Wii-Fassung gut beraten! Allerdings ist der Titel deutlich zu anspruchslos. Wo bleibt denn da die Herausforderung?

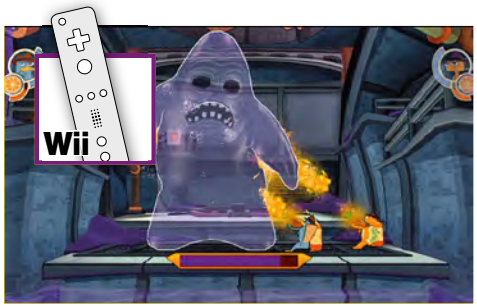
WERTUNGEN

PRO
- Humorvolle Dialoge
- Spaßige Rätsel
- Viel zu entdecken

CONTRA
- Extrem einfach
- Geringe Spielzeit

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	74



Die Bossgegner sehen nicht nur lustig aus, sondern wollen auch mit der richtigen Taktik besiegt werden.

Für Abwechslung sorgen die Fluglevels: Hier gilt es, den Hindernissen auszuweichen und auftauchende Gegner abzuwehren.

Genre: Action | **Entwickler:** Disney Interactive | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 22. September 2011

PHINEAS UND FERB QUER DURCH DIE 2. DIMENSION

Text | Henrike Ledig

Gemeinsam hüpfen, kämpfen, knobeln: Das neue Abenteuer der Brüder macht zu zweit so richtig Spaß.

Pünktlich zum bald erscheinenden Fernsehfilm um die erfinderischen Brüder Phineas und Ferb können sich junge Wii-Spieler über das passende Spiel mit den beiden freuen. Wer sich mit der Serie auskennt, wird sich auch sogleich heimisch fühlen, denn die Story des Spiels orientiert sich stark an der Zeichentrickvorlage.

⊕ Doppelt hält besser

Phineas und Ferb hüpfen von Dimension zu Dimension, immer auf der Suche nach Abenteuern. Diesmal sehen sie sich mit einer Invasion lebendigen Wackelpuddings konfrontiert, der ihre Heimatstadt verunstaltet. Dahinter kann nur einer stecken: das böse Ich von Doktor Doofenschmirtz, der mithilfe seiner teuflischen Erfindungen die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Das lassen die Brüder natürlich nicht zu!

Mit so schrägen Waffen wie einem Orangensaft-Strahler oder einem Baseballwerfer gilt es nun in der Rolle von Phineas, Ferb oder den beiden Geheimagenten P und T den Bösewicht aufzuhalten, damit nicht völliges Chaos in den Dimensionen ausbricht. Da ihr oftmals zwei Charaktere braucht, um die Rätsel zu lösen, laufen immer verschiedene Spielfiguren durch die Levels. Spielt ihr allein, so könnt ihr eure Spielfigur jederzeit wechseln; euer Partner wird dann vom Computer gesteuert. Richtig Spaß macht das Rätsellösen und Gegnerbesiegen allerdings nur im Koop-Modus, in den ein zweiter Spieler jederzeit durch Drücken des Plus-Knopfes einsteigen kann.

⊖ Keinerlei Herausforderung

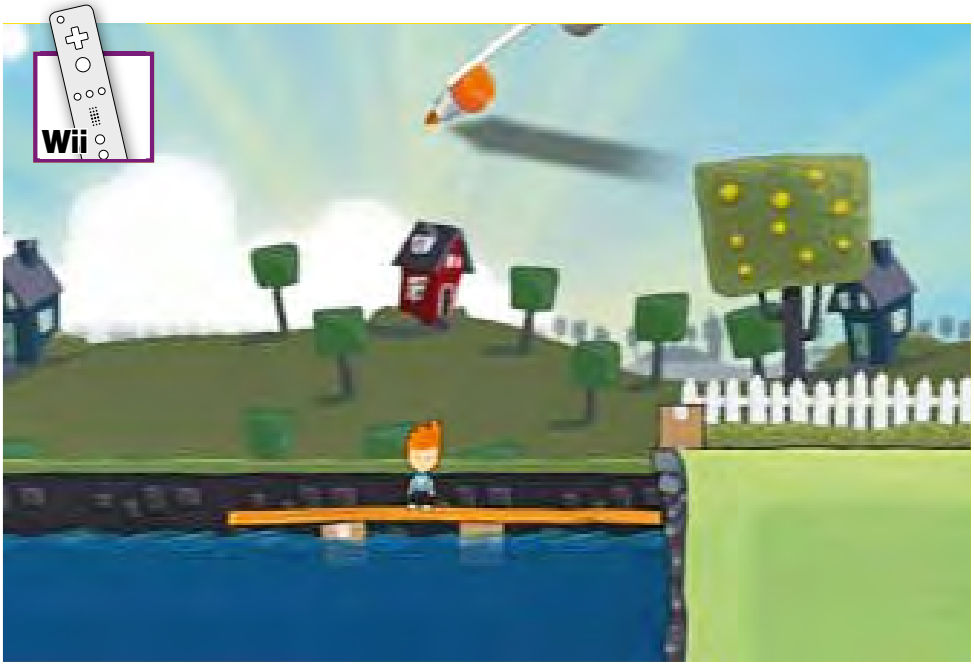
Natürlich richtet sich **Phineas und Ferb** an eine jüngere Zielgruppe, die auch die Zeichentrickserie kennt: Die Aufmachung ist kunterbunt, die Levels sind abwechslungsreich, die Rätsel sind durchdacht, aber trotzdem leicht zu knacken. Zudem sind die Original-Synchronsprecher der Serie zu hören, die das Spiel äußerst amüsant vertonen. Eines lässt sich jedoch nicht leugnen: Das Spiel ist deutlich zu simpel! Überall liegen Medi-Packs herum, Gegner schaden euch meist gar nicht, sondern machen euch nur unbeweglich und lassen sich schon mit ein paar Treffern einfach außer Gefecht setzen. Beim Spielen zu zweit fällt das noch stärker auf, denn dann machen beide Charaktere konsequent Schaden. Auch die Spielzeit ist nicht sonderlich lang: Wer effizient spielt, sieht schon nach sechs Stunden den Abspann. Danach gilt es nur noch, die restlichen versteckten Gegenstände einzusammeln, wobei ihr einen Großteil davon schon beim Durchspielen gefunden haben dürftet. ■

DIE DS-FASSUNG

Der DS-Ableger unterscheidet sich deutlich von der Wii-Fassung: Auf dem Handheld gilt es, Batterien einzusammeln, um euren Dimensions-Warper wieder zum Laufen zu bringen. Diese Batterien liegen entweder lose im Level herum oder werden von besiegten Gegnern fallen gelassen. Im Single-player-Modus spielt ihr auch immer nur mit einem der verschiedenen Charaktere, von denen jeder über andere Fähigkeiten verfügt. Manche Widersacher lassen sich zum Beispiel nur von Ferbs Elektrostrahler unschädlich machen. Etwas mehr Anspruch hätte dem Spielspaß bestimmt gutgetan.

WERTUNGEN

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	70



Mit dem magischen Stift bahnt ihr Max seinen Weg durch die Bilderwelt, was auf der Wii ganz gut funktioniert.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Press Play | **Hersteller:** S.A.D | **Termin:** 02. September 2011

MAX & THE MAGIC MAKER

Text I Henrike Ledig

Hier sind ein kreativer Kopf und ein extrem strapazierfähiger Geduldsfaden gefragt!

Das ehemalige WiiWare-Spiel kommt nach einem Jahr als Vollpreis-Titel in die Läden. Hier gilt es, den magischen Stift auf der Wii und dem DS zu schwingen. Zur Story: Der kleine Max malt für sein Leben gern. Da kommt es ihm gerade recht, dass er eines Tages per Post einen magischen Stift erhält, der all seine Zeichnungen zum Leben erweckt! Eine seiner Kreationen, eine Art Aubergine mit Schnurrbart, beginnt allerdings damit, auf seinen Bildern Unfug zu treiben. Daraufhin malt Max sich selbst, um den Störenfried aufzuhalten. Nun ist es an euch, Max durch seine „gekritzelte" Welt zu lenken und ihm den Weg durch allerlei Hindernisse zu bahnen.

Witziges Spielkonzept

Euer einziges Werkzeug in **Max & the Magic Marker** ist der magische Stift, mit dem ihr neue Dinge in Max' Welt malen könnt, die ihm helfen, den Weg von links nach rechts bis zum Levelausgang zu meistern. Ein unüberwindbarer Abgrund? Kein Problem! Zeichnet einfach einen Strich darüber und schon könnt ihr diesen als Brücke benutzen! Der Stift funktioniert allerdings nur mit magischer Tinte, die ihr in Form von Perlen einsammelt. Im Gegensatz zur DS-Fassung (Kasten links) funktioniert das Gameplay auf Nintendos Heimkonsole ganz ordentlich: Ihr könnt euren Hauptcharakter gut erkennen, die Steuerung ist relativ präzise und das Malen macht auch ansatzweise Spaß. Alles in allem ist **Max & the Magic Marker** ein Spiel, auf das man auf der Wii mal ein Auge werfen kann. Muss man aber nicht. ■

DIE DS-FASSUNG

Die DS-Fassung bietet euch das Gameplay und die Inhalte der Wii-Fassung, enttäuscht aber auf ganzer Linie: Die Steuerung ist schrecklich träge und deshalb sehr unpräzise. Die Musik geht einem schon nach kurzer Zeit auf die Nerven und die Darstellung der Hauptfigur ist viel zu klein, um eine angenehme Übersicht über das Spielgeschehen zu garantieren. Auch das Tintensystem scheint nicht ganz ausgereift zu sein: Sobald ihr zwangsläufig einen der im Level verteilten Speicherpunkte passiert, verliert ihr die zuvor fleißig eingesammelte Tinte wieder, ohne sie genutzt zu haben.

WERTUNGEN

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p, 16:9
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Auf der Wii ganz nett!"

Mein Vorurteil ▸ Vom Wii-Shop ins Händlerregal – aber wozu?

Prinzipiell ist **Max & the Magic Marker** ein nettes Spiel, das die 1.000 Wii Points durchaus wert ist. Rund 50 Euro für die Wii-Version sind aber deutlich zu viel, da können auch die charmante Präsentation und das kreative Spielprinzip nichts dran ändern. Von der DS-Umsetzung reden wir lieber nicht, die ist ein Albtraum! Vor allem die schwache Technik macht dem Titel zu schaffen.

WERTUNGEN

PRO

- Bessere Steuerung als auf dem DS
- Figuren sind ohne Lupe erkennbar
- Witziges Spielkonzept

CONTRA

- Re-Release zum Vollpreis!
- Spielsystem nicht ausgereift

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Standard
Tasten und Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Updates	

MEINUNG MARCUS BAUER

„Abwechslungsreicher Spaß – für Fußballfans ein Muss!“

Mein Vorurteil ▸ FIFA 12 ist bestimmt ein billiger Port.

FIFA 12 bietet euch ein schönes Sporterlebnis: Die Spieldynamik profitiert von der einfachen Handhabung und dem Tiefeneffekt. Im Mehrspielermodus ist **FIFA 12** recht ordentlich, hier fehlt aber ein Online-Modus. Über kleine Schwächen kann ich angesichts des hohen Spielspaßes hinwegsehen!

WERTUNGEN

PRO

- Abwechslungsreiche Spielmodi
- Schöne 3D-Optik
- Gelungene Steuerung

CONTRA

- Kein Single-Karten-Spiel
- Kein Online-Modus
- Gewöhnungsbedürftiges Passen

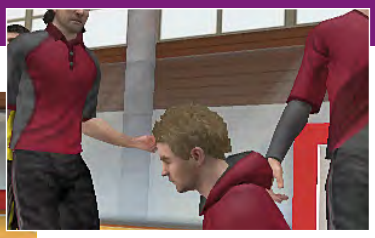
GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	75

Auch Hallenfußball wird euch im neuen 3DS-**FIFA** geboten.



In den Videosequenzen kommen die Details der Kicker am besten rüber.

Seitenansicht: Auf Wunsch stellt ihr die Kameraperspektive um.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 29. September 2011

FIFA 12

Text | Marcus Bauer

Macht FIFA 12 auf Nintendos 3D-Konsole eine gute Figur? Wir haben uns aufs Spielfeld begeben.

Auch auf dem Nintendo 3DS pfeifen die **FIFA**-Schiris zum Anstoß. Fegt die Kicker-Simulation den bisherigen 3D-Fußballkönig **PES 2011** vom Platz oder läuft es auf dem 3DS wie auf den Heimkonsolen auf ein Unentschieden raus?

⊕ Viele Spielmodi

Für ein schnelles Spiel stehen euch traditionelle Stadien-Matches mit 11 gegen 11 Spielern zur Verfügung. Alternativ tobt ihr euch im 5-gegen-5-Straßenmatch aus. In beiden Fällen habt ihr die Auswahl zwischen einer Menge lizenzierter Teams. Der Turnier-Modus ist mit seinen lizenzierten Fußballmannschaften und Ligen recht umfangreich. Im Be-a-Pro-Modus erstellt ihr einen eigenen Spieler und führt diesen zu Ruhm. Weiterhin gibt es einen Karriere-Modus, in dem man sich ebenfalls einen eigenen Spieler bastelt und ihn mitsamt seinem Team verwalten kann. Ihr fangt klein an, sucht euch eure Lieblingsmannschaft aus, unterschreibt Verträge mit Sponsoren, verdient Geld durch Spiele, verwaltet und wertet euer Team durch Trainings- und Ärzte-Upgrades auf.

⊕ Schöner 3D-Effekt

Auf dem Fußballfeld entfaltet der Tiefeneffekt des 3DS seine Wirkung und sorgt für eine gelungene Optik. Zusätzlich lassen sich im Pausemenü acht verschiedene Kameraperspektiven einstellen. Für die Steuerung am 3DS hat sich EA ein nettes Extra einfallen lassen: Sobald ihr euch dem gegnerischen Tor nähert, erscheint auf dem Touchscreen ein Tor. Tippt ihr dieses an, schießt euer Sportler automatisch genau in die Ecke, die ihr angewählt habt. Das funktioniert sehr präzise. Eine weitere Neuerung ist das Passspiel, bei dem ihr die Stärke des Passes wie beim Torschuss variieren könnt. Ihr haltet die Taste gedrückt und lasst los, wenn sich der Balken gefüllt hat, der die Stärke des Schusses anzeigt. Dieser Kniff kommt der Spieldynamik sehr zugute!

⊖ Kinderkrankheiten

Allerdings gibt es auch den einen oder anderen Makel an **FIFA 12**: Der Karriere-Modus könnte für einige Spieler schnell langweilig werden, da man nur den eigenen Charakter steuern kann und deshalb ständig dem Ball hinterherjagt. Die Spielfiguren bewegen sich zudem permanent ruckelig über den Rasen – egal ob mit oder ohne 3D. Das stört die Spieldynamik allerdings nicht, es sieht nur hölzern aus. Touchscreen-Schuss und Passspiele sind gewöhnungsbedürftig und lassen anfangs Frust aufkommen. Dazu verstummen die Jubelschreie des pixelig dargestellten Publikums abrupt, wenn der Ball sich einem Tor nähert oder sich davon entfernt. Zudem lässt sich **FIFA 12** weder lokal noch via Internet mit Freunden zocken. Dennoch ist der EA-Kick ein empfehlenswertes Sportspiel, das sich vor **PES 2011** nicht verstecken muss! ■

Der Gott Loki ist eifersüchtig auf die Macht seines Bruders Thor und zettelt eine Verschwörung an.

Genre: Action | **Entwickler:** Liquid Entertainment | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 09. September 2011

THOR: GOD OF THUNDER

Text I Henrike Ledig

Mit zweimonatiger Verspätung könnt ihr die Abenteuer des Donnergottes in 3D erleben. Lohnt sich's?

Habt ihr die Verfilmung des Marvel-Comics im Kino gesehen? Dann lasst euch gesagt sein: In den zugehörigen Videospielen ist die Handlung ganz anders. Der junge Donnergott Thor lebt im Reich Asgard, das von seinem Vater, dem Götterkönig Odin, regiert wird. Eines Tages kommt es zu einer Invasion der feindlichen Frostriesen, die Thor mit der Macht seines mächtigen Hammers Mjölnir zwar abwehren kann, allerdings stirbt dabei seine Freundin Sif. Aus Wut auf die Frostriesen und von seinem Bruder Loki angestachelt, begibt sich Thor nun auf einen Feldzug in die Heimat der Frostriesen, um sich für deren Taten zu rächen.

⊖ Eintöniges Spielprinzip

Das war es dann auch schon mit der Geschichte, denn den größten Teil des restlichen Spiels verbringt ihr nun damit, massenweise Gegner zu verprügeln, die alle gleich aussehen. Dabei stehen euch jede Menge durch Knopfdruck ausführbare Angriffe zur Verfügung: Donnerangriffe betäuben die Gegner, Blitzangriffe zerstören ihre Rüstung und ein Schlag mit Mjölnir schickt sie gleich ins Jenseits. Das Spiel erweist sich auch im späteren Spielverlauf und selbst auf schwerer Schwierigkeitsstufe als recht einfach. Nur an den Bossgegnern werdet ihr vielleicht hin und wieder zu knabbern haben. Da diese aber auch den Höhepunkt des Haudrauf-Spiels darstellen, wird das dem einen oder anderen sogar ganz recht sein.

⊕ Sammelspaß

Die Levels an sich sind sehr schlauchartig konstruiert, nur hin und wieder könnt ihr euch zwischen zwei Abzweigungen entscheiden, von denen eine euch weiterbringt und in der anderen ein Extra versteckt ist. Mit diesen Objekten könnt ihr **Thor** in verschiedenen Kategorien aufwerten, was ihm etwa erhöhte Gesundheit oder noch mehr Angriffspower beschert. Auch Runen gibt es einzusammeln, die euch unter anderem spezielle Komboangriffe ausführen lassen. Nach ein paar Stunden Spielzeit habt ihr fast alles eingesammelt und den letzten Bossgegner besiegt, danach gibt es nicht mehr viel zu tun. Auch die Motivation für einen erneuten Spieldurchgang hält sich in Grenzen: Zu linear ist der Spielablauf, zu einfach gestrickt die Story. ■

Die Handlung wird euch durch Standbilder erzählt. Doch die Geschichte ist sehr vorhersehbar.

Das Effektgewitter, das Thor bei seinen Spezialangriffen beschwört, macht auf dem Bildschirm ordentlich was her.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebe-Pad, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Weckt mich bitte jemand, wenn's spannend wird?"

Mein Vorurteil ▸ Zumindest die DS-Version war ja ganz in Ordnung.

Zwar ist das Spielprinzip eingängig, aber der hohe Grad an Linearität, die laue Grafik und die mangelnde spielerische Abwechslung machen **Thor** zu einem äußerst durchschnittlichen Actionspiel für den Nintendo 3DS. Spart euer Geld lieber für die anderen Titel, die in diesem Herbst auf den Markt kommen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viele Extras zu sammeln
- ⊕ Eingängige Steuerung
- ⊕ Offizielle Filmlizenz

CONTRA

- ⊖ Karge Umgebungen
- ⊖ Nicht herausfordernd
- ⊖ Fehlende Abwechslung

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	--

Im sensationellen neuen Abenteuer übernehmt ihr die Kontrolle über bis zu zehn Kirbys auf einmal!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratories | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Oktober 2011

KIRBY MASS ATTACK

Text | Uwe Hönig

Das neueste Abenteuer rund um den rosafarbenen Vielfraß Kirby vereint brillantes Leveldesign mit einer ausgezeichneten Touch-Steuerung!

Der sympathische Charakter Kirby wurde vor über 19 Jahren vom Entwicklerstudio HAL Laboratory erfunden und wird seitdem regelmäßig auf allen möglichen Nintendo-Systemen gesichtet. Die Spezialität des pinkfarbenen Außerirdischen vom Planeten Pop Star sind Jump & Runs oder Geschicklichkeits-Games, doch auch beim Golfspielen oder als Kämpfer bei der **Super Smash Bros.**-Serie mischt der kugelrunde Held fleißig mit. Um Feinde zu besiegen, nutzt das wabbelige Alien in den meisten Spielen seine einzigartige Begabung und saugt Gegner einfach in seinen elastischen Körper hinein. Für das kommende DS-Abenteuer **Kirby Mass Attack** haben sich die Entwickler allerdings etwas anderes einfallen lassen, denn ihr steuert nicht wie üblich einen einzelnen Kirby durch die Gegend, sondern bis zu zehn Exemplare auf einmal!

✪ Vorzügliche Spielmechanik

Nach der Begegnung mit dem Zauberstab eines üblen Bösewichts steht Kirby plötzlich als gespaltene Persönlichkeit da. Genauer gesagt wurde der Nintendo-Held in zehn Einzel-Kirbys geteilt und ihr sollt nun helfen, diesen unerwünschten Zustand wieder rückgängig zu machen. Im ersten Level angelangt, steht uns zunächst aber nur ein dauerhungriger Kirby zur Verfügung. Die Kontrolle über weitere Kirby-Exemplare lässt sich nur durch das Verspeisen von Obst erlangen. Alle 100 Früchte kommt ein rosafarbener Kompagnon hinzu, bis die maximale Gesamtanzahl von zehn Kirbys auf dem Bildschirm herumwuselt. Aber wofür werden so viele Mitstreiter überhaupt benötigt? Ganz einfach: Feinde geben umso schneller klein bei, je mehr Kirbys ihr ihnen auf den Hals hetzt – und so manche Barriere lässt sich nur mit einer bestimmten Anzahl der

Neben dem umfangreichen Hauptabenteuer erwarten euch zahlreiche Bonus-Levels, Minispiele und freischaltbare Goodies wie eine Movie-Galerie.

Auf Schritt und Tritt präsentieren euch die Entwickler neue, witzige Spielmechaniken, um beispielsweise riesige Gegner außer Gefecht zu setzen oder Rätsel zu lösen.

kugelförmigen Helfer beseitigen. Um beispielsweise Geheimdurchgänge zu öffnen, gilt es, knifflige Schalterrätsel zu lösen, wofür normalerweise auch eine bestimmte Truppenstärke benötigt wird. Darüber hinaus lassen sich die höheren Levels in den jeweiligen Welten nur betreten, wenn ihr genügend Kirbys dabeihabt. Oft bleibt erst mal nichts anderes übrig, als bereits bekannte Gebiete nochmals nach Obst zu durchsuchen. Dank des grandiosen Leveldesigns ist dieser Umstand nicht als Kritikpunkt zu werten, denn bei jeder Levelwiederholung entdeckt ihr verborgene Geheimnisse und coole Tricks, mit denen eure Kirbys besser vorwärtskommen. Außerdem haben die Entwickler in jedem Level bis zu fünf Medaillen versteckt, die teilweise unheimlich schwer zu finden sind. Doch die Mühe lohnt sich, denn die Medaillen schalten beispielsweise Bonuslevels, gelungene Minispiele oder eine Movie-Galerie frei.

Oft braucht man mehr als fünf Minuten, um einen der komplexen Levels zu meistern.

Dank der spitzenmäßigen Steuerung habt ihr eure Kirbys stets perfekt im Griff.

⊕ Sagenhafte Steuerung

Die Steuerung ist vollständig auf den Gebrauch des Touchpens ausgelegt und funktioniert einfach hervorragend. Ohne große Einspielzeit lassen sich eure Schützlinge zielsicher durch die farbenfrohen und toll gestalteten Welten bugsieren. Das einmalige Antippen von Gegnern oder Objekten schickt die Kirbys auf den Weg dorthin, während per Doppelklick ein schneller Direktangriff ausgelöst wird. Zeichnet ihr eine Linie nach oben, so springen die Kirbys und interagieren mit Gegenständen in der Nähe, beispielsweise um die Blütenblätter einer Blume abzureißen. Die gesamte Gruppe kann übrigens sehr elegant weiterbewegt werden, indem ihr den Touchscreen lange berührt und einfach eine Route einzeichnet. Falls einer eurer pinkfarbenen Begleiter von einem rabiaten Gegner in die Mangel genommen wird, verändert sich zunächst seine Farbe ins Bläuliche. Nimmt ein blauer Kirby erneut Schaden, verwandelt er sich in einen langsam nach oben schwebenden Geist. Jetzt müsst ihr den Geist fix mit einem anderen Kirby fangen, ansonsten ist er verloren. Ist schließlich euer letzter Kirby als Geist davongeschwebt, müsst ihr den Level von vorne zocken. Das klingt nach einem heftigen Schwierigkeitsgrad, was aber nur zutrifft, wenn ihr wirklich alle Goodies im Spiel aufspüren möchtet. Ansonsten ist **Kirby Mass Attack** ein Riesenspaß für jedermann! ■

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Viel Abwechslung und fantastische Spielbarkeit!“

Mein Vorurteil › Die knuffig süßen Kirby-Games sind ja eigentlich eher was für Kinder – und das gilt sicher auch für das neue DS-Spiel!

Wer **Kirby Mass Attack** als Kinderkram abtut, verpasst eines der kreativsten Spiele der letzten Zeit. Das überragende Leveldesign bietet unglaublich viel Abwechslung und coole Ideen. Die quietschbunte Optik ist natürlich Geschmackssache, doch spätestens wenn einer der unzähligen Bosse oder Zwischengegner auftaucht, dürften auch ältere Zocker begeistert sein. Der große Spielumfang mit netten Rätseln, schöne Animationen und die geniale Steuerung machen das neue Kirby-Abenteuer zu einem absoluten DS-Highlight – nicht verpassen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Touchscreen

Die fabelhafte Steuerung ermöglicht eine intuitive Kontrolle der Kirbys.

SONDERFUNKTIONEN

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Sensationelles Leveldesign
- ⊕ Tadellose Touchsteuerung
- ⊕ Innovative Spielmechanik
- ⊕ Äußerst umfangreiche Welten
- ⊕ Eindrucksvolle Bossgegner
- ⊕ Coole Minispiele zum Freischalten

CONTRA

- ⊖ Ziemlich bunt für Erwachsene
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad für Kids

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Kampfbildschirm: Während ihr auf dem oberen Bildschirm die Gegner seht, findet auf dem unteren die Kampfbefehle für eure Monster.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 7. Oktober 2011

DRAGON QUEST MONSTERS-JOKER 2

Text | Thomas Eder

Neues DS-RPG-Futter für Jäger und Sammler!

So hat sich euer Held, ein ehrgeiziger Monsterscout, seine Reise zu den Meisterschaften, in denen sich die besten seiner Zunft mit ihren Monstern messen, nicht vorgestellt: Erst wird er an Bord des Luftschiffs Albatross als blinder Passagier entlarvt und muss den Rest der Reise als Schiffsjunge arbeiten, dann zwingt ein Sturm die Albatross auch noch zu einer Bruchlandung auf einer unbekannten, mysteriösen Insel. Auf dieser wimmelt es nur so von gigantischen Monstern, die ihr unterwerfen müsst, um das Geheimnis der Insel zu lüften und um von dieser zu entkommen – im Idealfall noch rechtzeitig für die Teilnahme an den Monsterscout-Meisterschaften. Im Vergleich mit den großen Rollenspielen der **Dragon Quest**-Reihe ist die Story der **Monsters-Joker**-Spiele weniger kreativ und spannend – wie bei **Pokémon** stehen die Kämpfe und das Sammeln und Entwickeln eurer Monster im Vordergrund!

Abgedrehte Bande: Freut euch auf zahlreiche, cool gestaltete Monster!

✪ Unterhaltsames Gameplay

Nachdem ihr anfangs eine ganze Weile simple Aufgaben erledigen durftet, beginnt der spaßige Teil des Spiels: die Kämpfe. Bei euren Erkundungstouren auf der Insel startet ihr Kämpfe, indem ihr euch einem der vielen umherstreunenden Monster nähert. Die Fights selbst laufen rundenbasiert ab, ihr befehlt euren Monstern, ob sie normal, mit Zauber- oder Spezialattacken angreifen, heilen oder sich zurückziehen. Alternativ könnt ihr dies aber auch die KI übernehmen lassen. Durch Erfolge könnt ihr neue Monster anwerben beziehungsweise eure vorhandenen Tierchen mit neuen Fähigkeiten und Eigenschaften stärken. Die Monster teilen sich in verschiedene Familien mit eigenen Vor- und Nachteilen auf. Schleim-Monster sind beispielsweise resistent gegen einige Zauber, Drachen gegen Feuerangriffe und die Vertreter der Zombiefa-

Monsterscout: Beim Spielen schlüpft ihr in die Rolle dieses sympathischen jungen Herrn.

Albatross: Im Luftschiff heilt ihr eure Party, kauft Items und trefft auf NPCs.

milie gegen Statusbeeinträchtigungen. Via Monstersynthese könnt ihr eure Monster zu neuen Wesen verschmelzen, die dann die Eigenschaften und Fähigkeiten der Ausgangsmonster aufweisen. Hierfür müsst ihr aber einiges an Zeit investieren und „arbeiten", das heißt Punkte sammeln, damit ihr wirklich coole Monsterchen erschaffen könnt.
Echte Neuerungen erwarten euch beim Gameplay also nicht, was gerade im Falle von **DQMJ 2** absolut nichts Schlechtes heißt! Auch über die Kämpfe hinaus macht das Spiel trotz des geringeren Anspruchs im Vergleich mit den normalen Ablegern der Reihe richtig Spaß: Die vielen kleinen (simplen) Quests und das Erkunden der Insel bringen zwischen den sehr häufigen Fights willkommene Abwechslung ins Gameplay.

⊕ Viel zu tun

Denn neben den Kämpfen gibt es noch eine Menge weiterer Aufgaben, die ihr erledigen müsst, um im Spielverlauf voranzukommen. Zentraler Punkt des Spiels ist die Albatross, in der ihr einen Automaten für Items findet, eure Party heilen lassen könnt, Aufträge von der Crew und den anderen Passagieren erhaltet und die Monstersynthese durchführen könnt. Besonders praktisch ist das Teleport-System, dank dessen ihr euch eine Menge Rennerei durch die gigantische Spielwelt von **Monsters-Joker 2** erspart. Freut euch außerdem auf einige fordernde Bosskämpfe, in denen ihr immer wieder euer Können unter Beweis stellen müsst. Der Anspruch liegt hierbei nicht so hoch wie in den anderen **Dragon Quest**-Titeln, was jüngeren Spielern sehr entgegenkommen und ihnen so einen unkomplizierten Einstieg in das **DQ**-Universum ermöglichen dürfte!
Besonders erfreulich ist der Mehrspieler-Modus, in dem ihr euch lokal oder über das Internet mit Spielern aus aller Welt messen könnt, indem ihr direkt gegen sie antretet oder euch einfach die Daten ihrer Monster herunterladet. Dadurch motiviert das Spiel weit über den Story-Modus hinaus und bietet auch auf lange Sicht eine Menge Spielspaß.

⊕⊖ Technik

Für DS-Verhältnisse ist die Grafik sehr schön, auch wenn man bei näherer Betrachtung der Texturen ehrlich sagen muss, dass der DS mittlerweile in puncto Technik zum alten Eisen gehört. Die Umgebungen sehen trotz dieser matschigen Texturen insgesamt recht gut aus, wobei es auch einige weniger ansehnliche Gegenden in der Spielumgebung gibt. Die Musik passt zum Geschehen und untermalt dies sehr schön, doch auf Dauer wiederholen sich ganze Stücke oder Samples einfach zu oft, was allerdings dem begrenzten Speichervolumen eines DS-Moduls geschuldet ist. An der einfachen, aber insgesamt guten Steuerung gibt's nichts zu meckern, außer dass das Spielen mit nur einer Hand im Gegensatz zu vielen anderen Teilen der Reihe erst in den Optionen eingestellt werden muss. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/-

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Datenaustausch, Kämpfe

MEINUNG • THOMAS EDER

„Das ideale Dragon Quest für Kids und zwischendurch!"

Mein Vorurteil › Dragon Quest Light – Monsters-Joker 2 geht im direkten Vergleich mit den normalen **DQ**-Spielen wahrscheinlich unter!

Ich habe den ersten Teil gemocht und überraschend lange gespielt. So fand ich mich im Nachfolger sofort zurecht und konnte das Spiel wirklich genießen. Während **Monsters-Joker** eingefleischten RPG-Fans zu simpel sein könnte oder zu wenig Story bietet, freue ich mich darüber, ein schönes Spiel für zwischendurch zu haben, das mir nicht so viel Zeit raubt wie die normalen Ableger der Reihe. Spielerisch wie auch technisch gibt's zudem kaum was zu meckern!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Große Spielwelt, mehr als 300 Monster
- ⊕ Zeitlos gutes Gameplay
- ⊕ Schicke Grafik
- ⊕ Mehrspieler-Modus

CONTRA

- ⊖ Mittelmäßige Story
- ⊖ Simple Aufgaben

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG MARCUS BAUER

„Wieder eine Menge Potenzial verschenkt!“

Mein Vorurteil ▸ Noch ein **X-Men**-Spiel – das kann ja nichts werden!

X-Men Destiny verschenkt leider viel Potenzial. Schade, denn die Hintergrundgeschichte hat definitiv einen gewissen Charme. Sie bietet mir aber nicht genügend Motivation, um die spielerischen Defizite länger als nötig auszuhalten. Da schalte ich lieber den DS aus und sehe mir die Heldentruppe auf DVD an.

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Geschichte
- Story-Entscheidungen
- Comicstil in Sequenzen

CONTRA

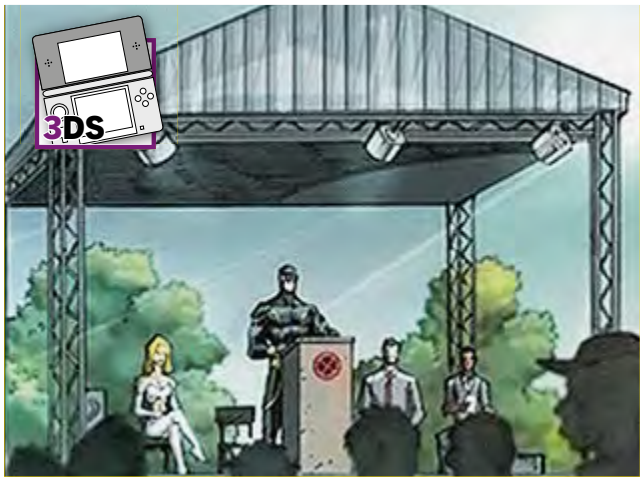
- Lahmes Kampfsystem
- Unpräzise Steuerung
- Kaum Motivation
- Mäßige Grafik
- Fader Sound

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	--



Genre: Action | **Entwickler:** Other Ocean | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. September 2011

X-MEN DESTINY

Text | Marcus Bauer

Erneut lassen Marvels Mutanten die Fäuste fliegen. Reichen die Superkräfte für ein Topspiel aus?

In **X-Men Destiny** bekämpft ihr die sogenannten Purifier, eine Gruppe von Punks, die versuchen, den Frieden zwischen Menschen und Mutanten zu stören. Letztere teilen sich in die X-Men und die Bruderschaft auf. Ihr schlüpft in die Rolle des X-Man Samuel, der seine Superkräfte gerade erst entdeckt. Im Kampf für den Frieden werdet ihr immer wieder vor Entscheidungen gestellt, beispielsweise ob ihr die Zivilisten in der Stadt rettet oder sie ignoriert und euch gleich den Bösewicht Magneto schnappt. Hierdurch fällt ihr auch gleich Entscheidungen über neue Fähigkeiten. Das Entscheidungssystem bringt vermeintlich frischen Wind in das Gameplay, doch die Aufgaben, die ihr erledigen müsst, unterscheiden sich nur geringfügig. Egal welche Möglichkeit ihr wählt, läuft es darauf hinaus, dass ihr ewig durch die Stadt zu einem Zielpunkt marschiert und dort ein paar Gegner verkloppt. Die Geschichte ist zumindest spannend erzählt, die Dialoge zwischen den Menschen und den Mutanten sind gut getextet und Zwischensequenzen mit hübschen Comic-Bildern aufgemacht. Leider überträgt sich die Atmosphäre der Story überhaupt nicht auf das Gameplay.

Technische Defizite

Bereits in den ersten Kämpfen fällt die träge und ungenaue Steuerung auf. Ihr habt die Wahl zwischen Nah- und Fernkampf. Wählt ihr Letzteren, schießt eure Spielfigur Energiebälle aus den Armen. Die Gegner damit zu treffen, ist recht schwierig, weil ihr euch nur in acht Richtungen bewegen könnt. Und auch der Nahkampf ist so träge, dass ihr Gegner verfehlt, wenn sie einfach ein Stück beiseitelaufen. Doch keine Sorge, die Computergegner stellen sich oftmals dermaßen dämlich an und bleiben an Objekten und Kanten hängen, dass ihr sie dann doch noch erwischt. Ihr speichert an bestimmten Punkten auf der Karte, an denen ihr euch auch aufrüsten könnt. Beim Spielen sammelt ihr Erfahrungspunkte und erreicht neue Stufen. Mit jeder neuen Stufe erhaltet ihr Punkte, die ihr Verbesserungen eurer Kampffähigkeiten zuweisen könnt. Das Gute daran: Diese Punkte dürft ihr jederzeit neu verteilen – allerdings auch wieder nur an Speicherpunkten. Der Sound ist genauso altbacken wie Gameplay und Grafik. Die Effekte klingen unspektakulär, die Musik wiederholt sich und plätschert im Hintergrund vor sich hin. Grafisch bringt der Titel den DS nicht an seine Grenzen. Ohnehin fragen wir uns, warum **X-Men Destiny** nicht für den deutlich leistungsstärkeren 3DS entwickelt wurde. Dort wäre auch die Steuerung der Figur dank des Schiebepads präziser. ■

Viel Mühe haben sich die Entwickler bei der Levelgestaltung leider nicht gegeben.

Für alle, die mehrgleisig fahren.

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neueinsteiger: Kein in der vorherigen Ausgabe der N-ZONE getestetes Wii-Spiel hat es in diesem Monat bis in unsere ewigen Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

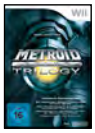
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Conduit 2** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Xenoblade Chronicles** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**FIFA 11** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

Adiós DS: Ab der kommenden Ausgabe findet ihr an dieser Stelle die besten Games für den 3DS!

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1
Okamiden
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1
Last Window: Das …
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Dementium II
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die verlorene Zukunft
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Professor Layton u. die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1
Pokémon Schwarz/Weiß
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS-Software im Überblick: Die 20 besten bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos 3D-Handheld.

1
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

2
Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3
Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

4
Dead or Alive Dimensions
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

5
Star Fox 64 3D
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

6
FIFA 12
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82 %

7
Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

8
Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

9
Super Monkey Ball 3D
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

10
Resident Evil: Mercenaries
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 78 %

11
Pilotwings Resort
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

12
Lego Star Wars III: The Clone Wars
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

13
Lego Pirates of the Caribbean
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77 %

14
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

15
Die Sims 3
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

16
Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

17
Asphalt 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

18
Steel Diver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

19
Naruto Shippuden 3
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

20
Puzzle Bobble Universe
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **Wii PLAY: MOTION**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 80%
Alles beim Alten: Nintendos Casual-Spiele-Sammlung bleibt das meistverkaufte Wii-Spiel.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

3 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

4 **Wii PARTY**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

5 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: –

6 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

7 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

8 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

9 **FIFA 11**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/10
Hersteller: EA Canada | Spielspaß: 80%

10 **DIE SIMS 3**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/10
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 58%

TOP 10 LESER (Wii)

1 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Monolith Soft
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 85%
Auch die N-ZONE-Leser sind auf den Geschmack gekommen und zocken das Nintendo-RPG.

2 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

4 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

5 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

6 **MONSTER HUNTER TRI**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 05/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

7 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

8 **SUPER MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

9 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/11
Hersteller: EA Canada | Spielspaß: 80%

10 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Monolith Soft
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 85%
Auch in diesem Monat spielt die Redaktion privat überwiegend das epische Rollenspiel.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

3 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

5 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

6 **DRIVER: SAN FRANCISCO**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 70%

7 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/07
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92%

8 **Wii PARTY**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

9 **SUPER MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

10 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
Link verteidigt die Poleposition der DS- und 3DS-Verkaufscharts.

2 **STAR FOX 64 3D (3DS)**
Entwickler: Q-Games | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

3 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4 **POKÉMON SCHWARZE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

5 **POKÉMON WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

6 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

7 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77%

8 **DIE SIMS 3**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 58%

9 **LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 07/10
Hersteller: Warner Interactive | Spielspaß: 84%

10 **PROF. LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
Entwickler: Level 5 | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
Unangefochten an der Spitze: Die N-ZONE-Leser sind im **Zelda**-Fieber!

2 **STAR FOX 64 3D (3DS)**
Entwickler: Q-Games | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

3 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

4 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

5 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 12/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

6 **RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 77%

7 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

8 **PROF. LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT**
Entwickler: Level 5 | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

9 **PILOTWINGS RESORT (3DS)**
Entwickler: Monster Games | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

10 **SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **STAR FOX 64 3D (3DS)**
Entwickler: Q-Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 09/11
Spielspaß: 84%
Der Mehrspieler-Modus von **Star Fox** hält die Redaktion weiter in Bann.

2 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 11/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82%

4 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

5 **DRAGON QUEST MONSTER JOKER 2**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 11/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

6 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

7 **SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

8 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

9 **RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

10 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 12/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

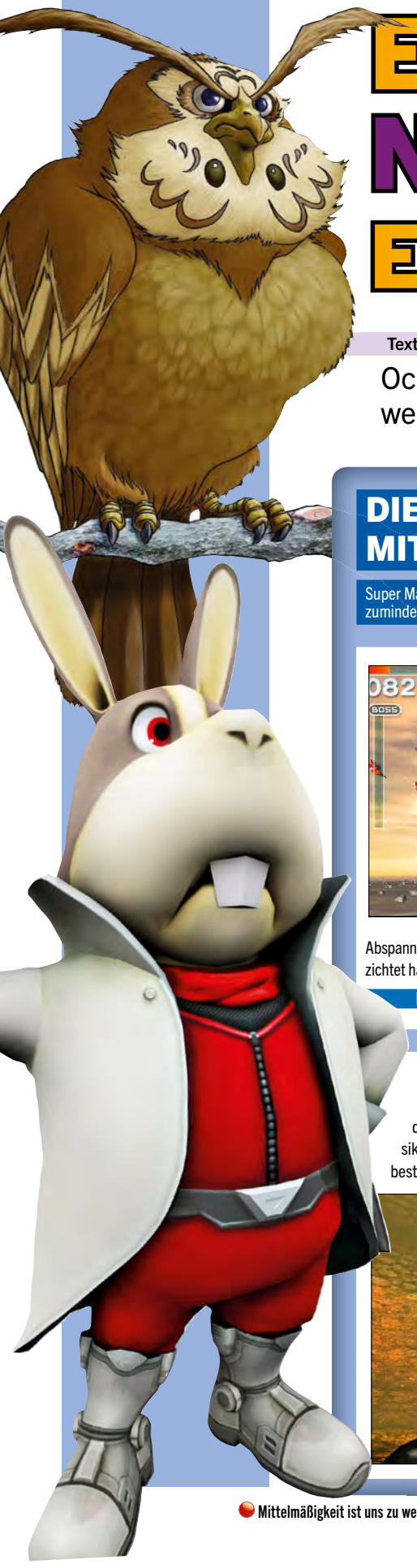
Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 17. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTS
TIPPS
NEWS
WISSEN
PRAXIS

Das neue Magazin rund um Smartphones & Tablets

Erhältlich ab 26.10.2011 oder online vorbestellen unter: www.pcgh.de/go/padandphone



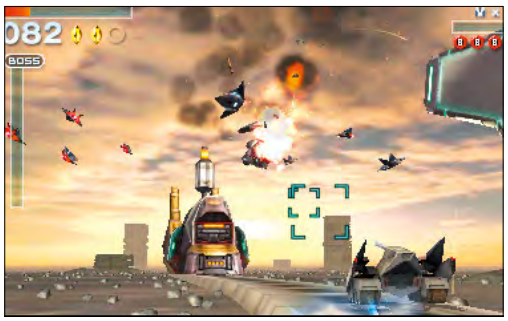
EUER NINTENDO-3DS EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus, Henrike Ledig, Marcus Bauer

Dass 3DS-Spieler an Zelda: Ocarina of Time 3D nicht vorbeikommen, ist logisch. Aber welche Titel lohnen sich sonst noch? Hier verraten wir es euch.

DIE BESTEN 3DS-SPIELE MIT DEN NINTENDO-STARS

Super Mario lässt sich zwar erst im November auf dem Nintendo 3DS blicken, aber zumindest Link und Fox McCloud sind bereits auf der 3D-Konsole heimisch.



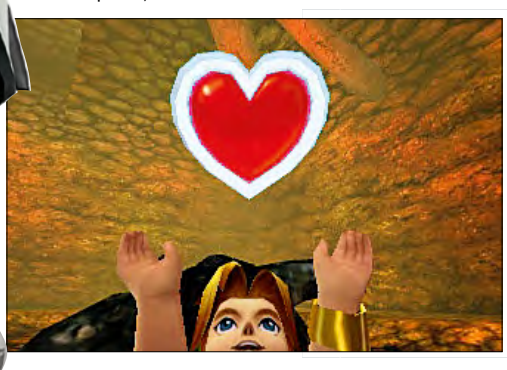
STAR FOX 64 3D

Kaum zu glauben: Bislang sind lediglich zwei 3DS-Spiele erhältlich, in denen bekannte Nintendo-Figuren die Hauptrolle spielen. Eines von ihnen ist **Star Fox 64 3D**. Das Actionspiel mit Fox McCloud und seiner Weltraum-Crew kam ursprünglich im Herbst 1997 fürs Nintendo 64 heraus, ist aber aus spielerischer Hinsicht immer noch zeitgemäß. Das liegt insbesondere an den vielfältigen Levels und der guten Atmosphäre – vor allem die Boxensprüche mit den Teamkameraden Peppy, Slippy und Falco sorgen für prickelnde Stimmung. Allerdings ist der All-Krawall recht kurz geraten: Geübte Spieler sehen nach einer guten Stunde bereits den Abspann. Danach lassen sich lediglich neue Planeten freischalten. Schade ist auch, dass die Entwickler auf einen Online-Modus verzichtet haben – angeblich wäre sonst das Spiel nicht zum gewünschten Zeitpunkt fertig geworden.

EINZELSPIELERWERTUNG: 78% I MEHRSPIELERWERTUNG: 84%

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Kritiker wenden möglicherweise ein, dass Links erstes Action-Adventure auf dem Nintendo 64 inzwischen ein alter Hut ist – schließlich liegt die Veröffentlichung des Kult-Klassikers schon 13 Jahre zurück. Doch die Neuauflage für den 3DS gehört dennoch zu den besten Spielen, welche die Mobilkonsole zu bieten hat. Das ist in erster Linie der technisch starken Inszenierung zu verdanken: Das Entwicklerstudio Grezzo hat nahezu alle Texturen optisch verbessert und dem Hauptdarsteller neue Animationen spendiert. Das sieht man dem Spiel deutlich an. Dass es wie früher sehr motivierend ist, alle Tempel zu erkunden und den Frieden nach Hyrule zurückzubringen, setzt **Ocarina of Time 3D** die Krone auf. Dieses Spiel gehört in jede Sammlung!



EINZELSPIELERWERTUNG: 90% I

MEHRSPIELERWERTUNG: –

Mittelmäßigkeit ist uns zu wenig! | Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. | Diese Perle brauchen 3DS-Spieler unbedingt!

SPIELE, DIE DEN 3DS AM BESTEN NUTZEN

Ob StreetPass, Kippsteuerung oder Online-Modi: Der Nintendo 3DS bietet allerhand raffinierte Funktionen. Doch welche Spiele nutzen sie am besten? Hier verraten wir es euch in aller Ausführlichkeit.

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

Diese Funktion hat was: Selbst wer das Prügelspiel aus dem Hause Capcom gerade nicht aktiv spielt, sondern nur die StreetPass-Option im Menü aktiviert hat, kann gegen Leute antreten, denen er mit eingeschalteter Konsole in der Fußgängerzone begegnet. So werden Kämpfe mit vorgegebenen Figuren ausgetragen – durchdacht! Aber auch sonst ist das Beat 'em up für den 3DS empfehlenswert: Die Entwickler haben sogar einen Online-Modus verwirklicht. Dieser funktionierte im Praxistest der N-ZONE-Redaktion recht zuverlässig.

EINZELSPIELERWERTUNG: 86% I

MEHRPIELERWERTUNG: 88%

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

Ebenso wie die Konkurrenz aus dem Hause Capcom bietet **Dead or Alive Dimensions** erstklassige Prügel-Action. Bei der StreetPass-Funktion hat sich Team Ninja etwas Besonderes einfallen lassen: Lauft ihr an einem Spieler vorbei, der diese Funktion ebenfalls aktiviert hat, lädt der 3DS die Kampfstatistik desjenigen herunter. Daraus ermittelt das Spiel dann die Stärke dieses Gegners. Anschließend dürft ihr gegen seine Spielfigur kämpfen! Darüber hinaus könnt ihr im Vitrine-Modus Fotos eurer freigespielten Lieblingskämpfer schießen und sie in einem Album speichern.

EINZELSPIELERWERTUNG: 85% I MEHRPIELERWERTUNG: 85%

PILOTWINGS RESORT

Diese Flugsimulation bietet nicht nur abwechslungsreiche Missionen, eine gute Darstellung der Tiefeneffekte und eine eingängige Steuerung. Vielmehr ist auch die Möglichkeit interessant, seine fotografierten Sehenswürdigkeiten auf der SD-Karte zu speichern und diese nachher im Kamerakanal der Konsole aufzurufen. Wenn man seine Schnappschüsse im Fotoalbum durchsieht und zwischen eigenen Bildern auch Eindrücke von der Wuhu-Insel findet, verschmelzen die echte und die virtuelle Welt auf äußerst elegante Art und Weise miteinander.

EINZELSPIELERWERTUNG: 77% I MEHRPIELERWERTUNG: –

SUPER MONKEY BALL 3D

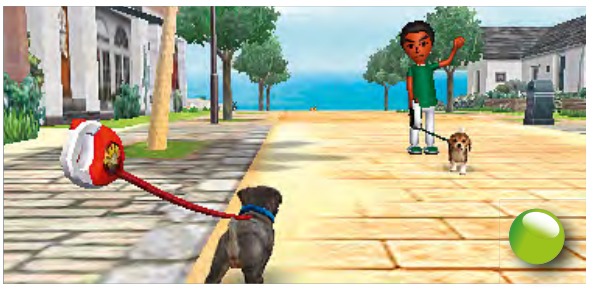
Die Sega-Äffchen sind mal wieder nicht zu stoppen und rollen – eingesperrt in ihre Kugeln – durch irrwitzig inszenierte Levels. Der Spieler kann lediglich versuchen, die Umgebung so zu drehen, dass die Affen sicher das Ziel erreichen. Das ist allerdings gar nicht so leicht. Über die Kippsteuerung dieses Geschicklichkeitsspiels lässt sich dabei vortrefflich streiten. Die einen kritisieren, dass es nicht vernünftig möglich ist, die 3D-Effekte zu betrachten und gleichzeitig das Spiel durch Neigen der Konsole zu steuern. Die anderen geben sich damit zufrieden, entweder den einen oder den anderen Vorzug in Anspruch zu nehmen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 78% I MEHRPIELERWERTUNG: 75%

NINTENDOGS + CATS

Freunde der Haustiersimulation **Nintendogs + Cats** werden die StreetPass-Funktion des Spiels zu schätzen wissen. Wer mit eingeschalteter Konsole spazieren geht und währenddessen einem anderen Spieler über den Weg läuft, tauscht dabei bestimmte Spieldaten aus. Nach einer solchen Begegnung befinden sich zum Beispiel das Mii und das Tier des jeweiligen Herrchens oder Frauchens auf eurer Konsole. Raffiniert! Eine ähnliche Funktion gab es zwar schon beim ersten **Nintendogs**-Teil für den Nintendo DS, aber früher musste man das Spiel im Modulschacht eingelegt haben.

EINZELSPIELERWERTUNG: 80% I MEHRPIELERWERTUNG: –



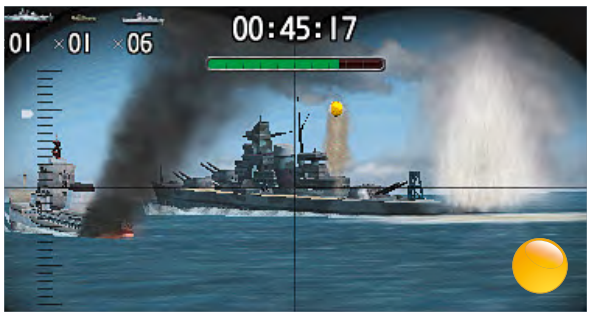
3DS-SPIELE ABSEITS DER ÜBLICHEN SERIEN

Auf dem Nintendo 3DS sind Reihen wie **FIFA**, **Rayman** und **Splinter Cell** zu Hause – aber auch so manche Nischentitel, etwa die, die wir euch im Folgenden vorstellen. Bahn frei für **Steel Diver**, **Dream Trigger 3D** und weitere Spiele!

STEEL DIVER

In diesem Spiel bestreitet ihr U-Boot-Gefechte in verschiedenen Modi. Es bietet abwechslungsreiche Schlachten, die sich aber eher wie Minispiele anfühlen. Als Vollpreistitel ist **Steel Diver** etwas zu kurz geraten. Auch die Langzeitmotivation fehlt. Selbst der Mehrspielermodus rettet da nicht mehr allzu viel. Spaßig sind die Unterwasser-Kämpfe durchaus, die Steuerung ist ebenso gelungen wie die grafische Darstellung der dunklen Gewässer. Das Problem ist nur, dass es dem Spiel trotz Missions-Modus an Tiefgang fehlt. Apropos: Tiefgang – bei einer U-Boot-Simulation – versteht ihr?

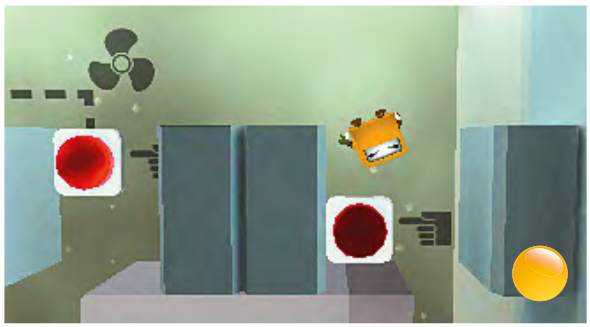
EINZELSPIELERWERTUNG: 70% I MEHRPIELERWERTUNG: 67%



CUBIC NINJA

Als eckiger Ninja wollt ihr in diesem Spiel eine Prinzessin retten. Anstatt auf Gegner zu springen, bewegt ihr euch jedoch wahlweise mit Schiebe-Pad und Tasten oder mit dem Bewegungssensor des 3DS durch die 100 Minilevels. Diese fallen allerdings viel zu abwechslungsarm aus. Ein Level-Baukasten schafft da wenigstens ein bisschen Abhilfe. Das spaßige Spielkonzept, der tolle Humor und der Stil werden von der trägen und unpräzisen Steuerung zunichtegemacht. So bleibt **Cubic Ninja** ein Spiel mit Potenzial – leider mit verschenktem.

EINZELSPIELERWERTUNG: 66% I MEHRSPIELERWERTUNG: –



PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS

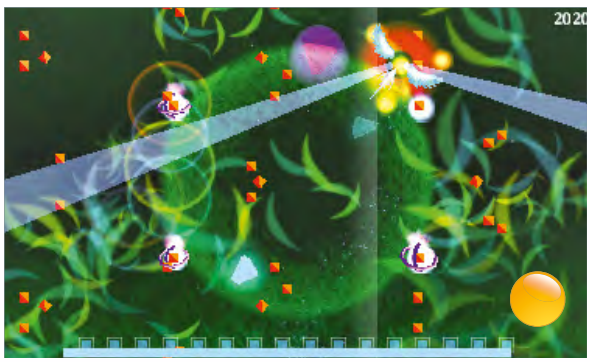
Mit gleich sechs Spielen liefert **Pac-Man & Galaga Dimensions** einen soliden Umfang. Enthalten sind die Klassiker **Pac-Man** und **Galaga** sowie deren gelungen aufgemotzte Nachfolger **Pac-Man Championship** und **Galaga Legions**. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch bei **Pac-Man Tilt** und **Galaga 3D Impact**. Ersteres spielt sich wie ein Jump & Run mit Bewegungssteuerung und macht wirklich Spaß. **Galaga 3D Impact** ist ein kurzweiliger und actionreicher Shooter. Beide Titel sind spielerisch sowie optisch gut aufgemacht und müssen sich nicht vor anderen 3DS-Spielen verstecken. Die oben genannten Klassiker runden das Gesamtpaket ab.

EINZELSPIELERWERTUNG: 73% I MEHRSPIELERWERTUNG: –

DREAM TRIGGER 3D

Als wir dieses 3D-Knobelspiel testeten, wussten wir anfangs nicht, was uns erwarten würde, denn **Dream Trigger 3D** ist sehr eigen. Das Spielprinzip wird zwar zu Beginn erklärt, erschließt sich dem Spieler aber erst nach einer Weile. Es geht darum, auf dem Touchscreen Gegner zu berühren, um sie auf dem oberen Bildschirm sichtbar und verletzbar zu machen. Die hartgesottenen Puzzlefreunde unter euch sollten einen Blick riskieren. Bringt für den Start des Spiels aber viel Geduld mit und stellt Nervennahrung bereit! Wenn ihr über die frühen Levels hinaus seid und sich erste Erfolgserlebnisse einstellen, seid ihr über den Berg. Dann erwartet euch ein spaßiges Puzzlespiel mit einem eigensinnigen, aber gelungenen Grafikstil und einer tollen Musikuntermalung.

EINZELSPIELERWERTUNG: 70% I MEHRPIELERWERTUNG: 70%



DUAL PEN SPORTS

In der Theorie bietet **Dual Pen Sports** eine kleine Innovation in puncto Steuerung: Ihr bewegt eure Spielfigur mit zwei (!) beiliegenden Touchpens über die Spielfelder. Und das funktioniert in der Praxis sogar ganz gut. Das Problem ist nur, dass sich die sieben enthaltenen Sportspiele in ihrem Ablauf kaum voneinander unterscheiden. Ihr führt also immer wieder sehr ähnliche Bewegungen mit den beiden Stiften aus. Fußball, Basketball, Boxen und Co. hören sich abwechslungsreich an. Allerdings ist jede Sportart auf das Minimum an Bewegungsfreiheit beschränkt: Im Fußball zum Beispiel gibt es nur Freistöße auf das Tor. Langzeitspaß kommt da nicht wirklich auf.

EINZELSPIELERWERTUNG: 62% I MEHRSPIELERWERTUNG: 64%

DIE BESTEN SPIELE IM ESHOP

Obwohl die Auswahl an herunterladbaren Spielen noch recht begrenzt ist, stellen wir euch eine Reihe Titel vor, mit denen ihr fast nichts falsch machen könnt.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Links Abenteuer, das zuerst auf dem Game Boy und später in erweiterter Variante noch einmal auf dem Game Boy Color veröffentlicht wurde, war einer der ersten im eShop verfügbaren Titel. Zudem gehört es auch mitunter zu den teuersten Spielen, aber für dieses tolle Abenteuer, das euch garantiert lange vor den Bildschirm fesseln wird, sind sechs Euro nicht zu viel. Mit der Hintergrundbeleuchtung des 3DS erstrahlen die Farben noch schöner als zuvor und trösten darüber hinweg, dass **Link's Awakening DX** aus dem eShop nicht mehr mit dem Game Boy Printer kompatibel ist. Dass es diese Funktion auf dem 3DS jetzt nicht mehr gibt, werden die meisten aber wohl verkraften können.

WERTUNG: 9 VON 10

3D CLASSICS EXCITEBIKE

Das Original-**Excitebike** kam in den Achtzigern für das Nintendo Entertainment System heraus, aber ist es auf dem 3DS immer noch gut spielbar? Jein. Es ist zwar etwas angestaubt, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit machen die Motorradrennen durchaus noch Laune. Übrigens: Noch vor einigen Wochen war **Excitebike** noch kostenlos im eShop verfügbar, doch inzwischen werden sechs Euro dafür fällig. Wer es also verpasst hat, es sich kostenlos herunterzuladen, der sollte sich gut überlegen, ob er bereit ist, doch verhältnismäßig viel Geld für diesen Titel auszugeben. Möglicherweise sind die Moneten besser in andere Spiele investiert.

WERTUNG: NICHT GETESTET

POKÉDEX 3D

Eigentlich handelt es sich bei **Pokédex 3D** um kein vollwertiges Spiel, aber ihr werdet damit doch hin und wieder euren Spaß haben: Anfangs sind die Grafikmodelle und Statuswerte von 15 der 153 neuen Taschenmonster der fünften Generation verfügbar. Wenn ihr jedoch mithilfe der beiden Außenkameras eures 3DS-Systems Fotos von den AR-Codes der anderen Monster macht, dann gesellen sich jeden Tag bis zu drei neue Pokémon dazu. Die restlichen Funktionen sind eher für Vielspieler interessant: Vergessen, welche Attacke Quabbel auf Level 27 lernt? Dann werft einen kleinen Blick in dieses Programm. Ansonsten könnt ihr eure Lieblingsmonster auch noch aus jedem Winkel in 3D betrachten und Fotos mit ihnen machen. Ein nettes Gimmick also, das euren Geldbeutel schont, denn **Pokédex 3D** ist kostenlos erhältlich.

WERTUNG: 7 VON 10

LET'S GOLF 3D

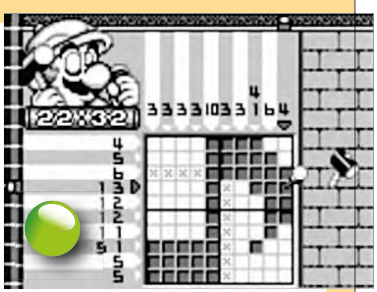
Let's Golf 3D bietet euch genau das, was der Titel verspricht: eine Golfsimulation in 3D auf eurer Mobilkonsole. Wer mehr erwartet, wird vermutlich enttäuscht, alle anderen dürfen beruhigt zugreifen. In toller Optik könnt ihr hier unter Miteinbeziehung verschiedener wichtiger Faktoren wie dem gewählten Schläger oder der Windstärke eure Bälle über die auswählbaren Greens schlagen. Dazu gibt's einen Karriere-Modus, bei dem ihr euren Spielcharakter vom Anfänger zum Profi spielen könnt, indem ihr Golfturniere mit ihm bestreitet. Für Hobby-Golfer sind die sechs Euro gut angelegt, alle anderen lassen lieber die Finger davon.

WERTUNG: NICHT GETESTET

MARIO'S PICROSS

Mario's Picross ist ein Rätselspiel, wie es im Buche steht: Unser aller Lieblingsklempner hat auf Archäologie umgeschult und ihr müsst ihm helfen, mit Hammer und Meißel allerlei Wände in verschiedenen alten Tempeln zu bearbeiten, um somit versteckte Bilder freizulegen. Auch wenn das logisch nicht so ganz nachvollziehbar ist („Was macht die Abbildung eines Wasserhahns an der Wand eines altägyptischen Grabes?"), macht das trotzdem eine Menge Laune. Da euch für jedes Bild nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht und euch jeder fehlerhafte Hammerschlag wertvolle Minuten kostet, kann das hin und wieder ganz schön knifflig werden. Das Spiel bietet über 250 dieser sogenannten Nonogramme und wird euch deswegen für vier Euro lange unterhalten. Für Rätselfans ein Muss!

WERTUNG: 7 VON 10



Mittelmäßigkeit ist uns zu wenig! Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Diese Perle brauchen 3DS-Spieler unbedingt!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Henrike Ledig

MOTOHEROZ

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** RedLynx I **Termin:** 15. September 2011 I **Preis:** 1.500 Nintendo Points

Haben's diese Motorhelden wirklich drauf?

Wir müssen gestehen: Wir sind voreingenommen an diesen Titel herangegangen, da er von so manchen Kollegen aus dem Internet teil astronomische Wertungen eingefahren hat. Doch wir sind nicht ganz so beeindruckt von **MotoHeroz**. Woran liegt's?

Das Spielprinzip von **MotoHeroz** ist einerseits simpel, andererseits etwas sonderbar: Ihr lenkt keinen Sportwagen, sondern einen dick bereiften Geländewagen. Die Rennen, die es zu absolvieren gilt, finden auch nicht auf dreidimensionalen Pisten statt, stattdessen fahrt ihr in der Seitenansicht (meistens von links nach rechts) eine Strecke ab, bis ihr die Zielfahne berührt. Das Setting ist hierbei sehr schön anzusehen: Mal heizt ihr durch knallbunte Dschungellandschaften, mal über spiegelglatte Eisflächen. Das Spielgefühl von **MotoHeroz** erinnert – obwohl es sich um zwei völlig unterschiedliche Genres handelt – an die **Sonic the Hedgehog**-Serie, ist jedoch viel träger.

Fetzige Online-Rennen?

Gesteuert wird allein mit der waagerechtgehaltenenWii-Fernbedienung, mit der ihr auf Knopfdruck beschleunigt, den Rückwärtsgang einlegt oder auf den Strecken verteilte Boni einsetzt. Mit dem A-Knopf könnt ihr euren Buggy zusätzlich im Flug stabilisieren – und das ist auch bitter nötig, denn die Physik-Engine des Spiels verzeiht keinen Fehler: Solltet ihr einen Schanzensprung zu schnell ausführen, überschlägt sich euer Gefährt und ihr müsst es durch schnelles Schütteln der Wii-Fernbedienung wieder in eine fahrbare Position bringen, was euch wertvolle Sekunden kostet. Zum Glück gibt es eine schnell über den Minus-Knopf auswählbare Wiederholungsfunktion, die ihr vermutlich oft benutzen werdet.

Die Präsentation von **MotoHeroz** wird nicht jedermanns Sache sein: Während die Strecken klasse aussehen und immer wieder mit einer Überraschung, etwa einem aufklappenden Boden, aufwarten, sind der Humor und die Gestaltung der Protagonisten grenzwertig. Vielleicht ist es der Übersetzung aus dem Englischen geschuldet, dass ausnahmslos jeder Witz die Pointe verfehlt, aber das Design der untersetzten Charaktere, die an verunstaltete Miis erinnern, ist nicht zu entschuldigen. Neben dem Story-Modus habt ihr auch von Anfang an Zugriff auf den lokalen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler und den Online-Modus. Wer Wettrennen mit Spielern aus aller Welt erwartet, wird jedoch enttäuscht: Hier gilt es lediglich, eine zufällig gewählte Herausforderung zu bestehen und dann in einer Weltrangliste nachzusehen, wie gut ihr im Vergleich zu den anderen Spielern wart.

Völlig überteuert

Wer sich mit dem flachen Humor und der nicht erwähnenswerten Story abfinden kann, wird auf den vielen unterschiedlichen Strecken sicher längere Zeit beschäftigt sein. Ihr solltet euch aber gut überlegen, ob ihr wirklich umgerechnet 15 Euro dafür ausgeben wollt. ■

WERTUNG 7 VON 10

Manchmal fahrt ihr Rennen gegen einen Geist, durch den ihr hindurchfahren könnt. Andere Mitspieler müsst ihr mühsam überspringen.

Die Strecken sind klasse entworfen und bringen euch an die Grenzen eures Fahrkönnens. Eure Gegner kennen die Streckenführung aber schon und haben deshalb einen Vorteil!

Was unbefahrbar anmutet, entpuppt sich als geheime Abkürzung: Verlasst euch einfach auf die Physik. Und fahrt zur Abwechslung auch mal rückwärts. Das hilft. Im Ernst!

Wer mit knubbeligen Charakteren und flachen Sprüchen etwas anfangen kann, wird viel Spaß mit MotoHeroz haben.

Text I Marcus Bauer

3D PIXEL RACING

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Microforum I
Termin: 08. September 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Die ausgefallene Optik tröstet nicht über die spielerischen Schwächen hinweg.

Bevor wir den Titel angespielt hatten, dachten wir noch: Oh, das sieht aber spaßig aus! Schließlich erscheint **3D Pixel Racing** in einem erfrischend anderen Gewand als Spiele der Genre-Konkurrenz. Ihr habt die Auswahl zwischen einem Grand-Prix-Modus, Einzelrennen, einer Art Polizeiverfolgung, einem Mehrspielermodus und Zeitfahren. Im Einzelrennen dürft ihr aus verschiedenen Autos mit unterschiedlichen Werten (Geschwindigkeit, Bodenhaftung und Lenkung) und aus mehreren Fahrermodellen wählen und einen Namen eingeben. Doch bereits in den ersten Kurven machte sich in unserem Test die ungenaue Lenkung des Wagens durch Neigen der Wii-Fernbedienung bemerkbar. So kamen wir immer wieder vom Weg ab. Das Fiese daran war, dass das Auto jedes Mal zurückgesetzt wurde, wenn es auch nur minimal von der Rennstrecke abkam. So waren keinerlei taktische Überholmanöver oder geschickte Abkürzungen in Kurven möglich. Um wenigstens die unpräzise Steuerung gegen eine Lenkung mit dem Steuerkreuz auszutauschen, versuchten wir mit allen Tasten, das Pausenmenü zu öffnen. Aber es gibt nicht mal eines! Also ging es über das Home-Menü auf „Zurücksetzen“, um im Hauptmenü die Einstellungen zu durchforsten. Tatsächlich lässt sich die Höllenfahrt nur mit der Neigungssteuerung spielen. Für wen diese harten Bedingungen mehr Herausforderung als Frust darstellen, der möge 500 Nintendo Points investieren. Wir hätten es lieber nicht tun sollen.

WERTUNG 4 VON 10

Schade: So witzig, wie **3D Pixel Racing** aussieht, spielt es sich nicht.

Nachruf

Die N-ZONE-Redaktion trauert um die

VIRTUAL CONSOLE

* 08. Dezember 2006 † 10. Juni 2011

Du bist zu früh von uns gegangen!

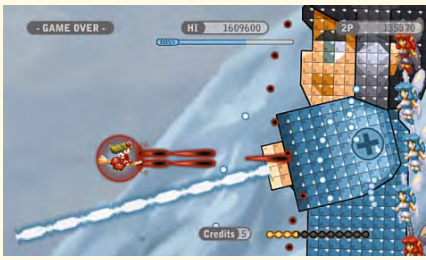
Lange Zeit haben wir uns an deinen Retro-Klassikern wie **Super Mario 64** und **Super Metroid** erfreut. Gerne haben wir deine Europa-Neuheiten gespielt, etwa **Super Mario RPG** oder **Castlevania: Rondo of Blood**. Doch in letzter Zeit haben wir kaum mehr Notiz von dir genommen. Wir alle werden dich schmerzlich vermissen.

In Trauer
Deine Spieler

Wie es scheint, konzentriert sich Nintendo ab sofort nur noch auf die 3DS Virtual Console – und das, obwohl großartige Spiele wie **Yoshi's Island** noch nicht im Wii-Shop-Kanal verfügbar sind. Mit diesem etwas anderen Nachruf wollen wir uns – hoffentlich nur vorläufig – von der Virtual Console verabschieden.

KURZ ERINNERT

KYOTOKEI



Erinnert ihr euch an **Ikaruga**? Der legendäre, bockschwere Shooter für Dreamcast und GameCube revolutionierte seinerzeit das Genre. Man konnte zwischen schwarzen und weißen Schüssen wechseln und so gegen eine Art von Angriffen immun sein. **Kyotokei** stiehlt diese Idee und zaubert uns einen gelungenen Shooter auf die Wii. Da der Schwierigkeitsgrad nicht ohne ist, hilft euch im Zweispieler-Koop-Modus ein Freund. Das zuckersüße Design des Titels passt nicht zum knackigen Schwierigkeitsgrad, doch auch wenn **Kyotokei** ein dreister **Ikaruga**-Klau ist, ist es seine 500 Nintendo Points wert. mb

Art: WiiWare I Genre: Action
Termin: 15. Sept. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

101-IN-1 EXPLOSIVE MEGAMIX

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel handelt es sich nicht, wie der Titel suggeriert, um eine Sprengsimulation, sondern um eine Minispielsammlung. Diese ist bereits zum Vollpreis als DS-Modul erschienen und vereint 101 simple Knobel- und Sport-Spiele in sich. Allerdings waren die Spiele auf dem vergleichsweise kleinen Touchscreen des DS deutlich besser zu spielen als auf einem Fernsehbildschirm und allzu lang wird eine Spielesitzung wohl auch nicht dauern: Irgendwann wird euch vom ständigen „Zeigen“ mit der Wii-Fernbedienung der Arm schwer. hl

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 22. Sept. I Preis: 700 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

SUPER MARIO LAND 2 SIX GOLDEN COINS

Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 29. September 2011 I **Preis:** 4 Euro

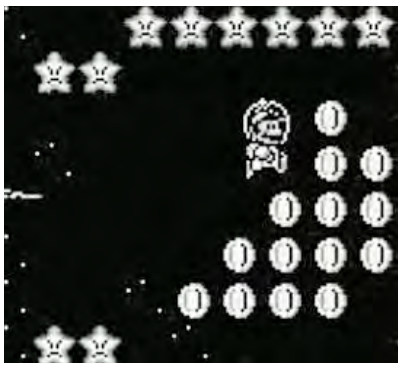
Hier kommt das beste Super-Mario-Spiel der Game-Boy-Ära!

Seit Ende September ist der eShop des Nintendo 3DS um einen großartigen Klassiker reicher: **Super Mario Land 2** ist nicht nur umfangreicher und anspruchsvoller als das Game-Boy-Seriendebüt, sondern auch deutlich komplexer. Man absolviert die Levels nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge, sondern kann sich auf der Weltkarte aussuchen, welche man erkunden möchte. Auch aus spielerischer Sicht wird viel mehr Abwechslung geboten: Mal fliegt Mario als Weltraumpilot durchs All, mal flitzt er durch ein riesiges Uhrwerk, in dem ihn Dutzende von Zahnrädern am Vorwärtskommen hindern. Im ersten **Super Mario Land** konnte man lediglich von links nach rechts laufen sowie in zwei weiteren Abschnitten als U-Boot- und Flugzeug-Kapitän durchs und übers Sarasaland, den Schauplatz des Spiels, düsen. Gerade die neuen Gameplay-Variationen machen **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** zu einem Jump&Run-Juwel.

In Würde gealtert?

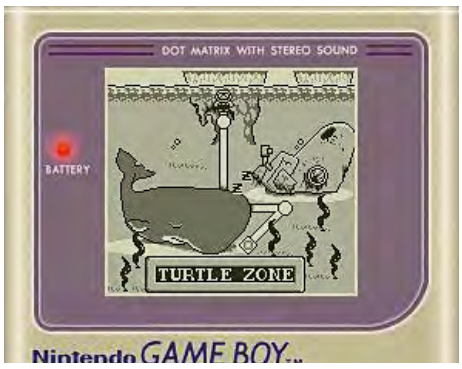
Allerdings darf man nicht vergessen, dass der Game-Boy-Hüpfer schon fast 20 Jahre auf dem Buckel hat: In manchen Spielabschnitten gerät der Bildaufbau merklich ins Stocken – dann zuckeln die Gegner und Objekte träge über den Monitor. Auch die Spielgeschwindigkeit ist nicht allzu hoch. Doch diese technischen Unzulänglichkeiten machen einem die Expedition nicht madig. Dafür entschädigen gute Animationen und eine facettenreiche Gestaltung der Figuren. Unser Fazit lautet also: Bei einem Preis von vier Euro kann man einfach nicht meckern – **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** gehört in jedes 3DS-Hauptmenü!

WERTUNG 9 VON 10



Im Weltraum-Level muss sich Super Mario mit den Gesetzen der Schwerkraft arrangieren.

Nicht alle Gebiete sind so karg gestaltet wie dieses hier. Zumindest profitiert die Übersicht davon.



Wer es ganz authentisch mag, zockt mit eingeschaltetem Game-Boy-Rahmen – da kommt Nostalgie-Stimmung auf!

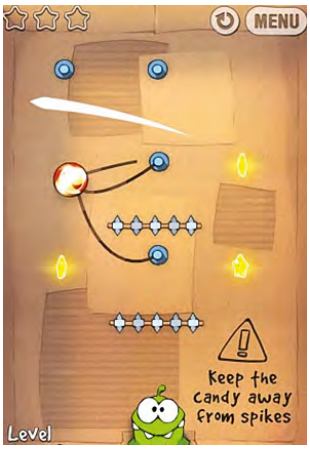
Text | Henrike Ledig

CUT THE ROPE

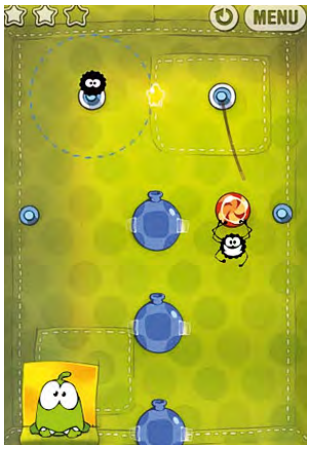
Art: DSiWare **| Genre:** Geschicklichkeit **| Entwickler:** Chillingo **| Termin:** 22. September 2011 **| Preis:** 5 Euro

Zu viele Süßigkeiten sind nie gut – außer in diesem Knobelspiel!

Stellt euch vor, eines Tages klingelt es an der Tür und der Postbote bringt ein großes, verschnürtes Päckchen, aus dessen Guckloch euch zwei weiße Glupscher entgegenstarren. Das Wesen, mit dem ihr es nun zu tun bekommt, hört auf den Namen „Om Nom“ (die phonetische Umschreibung von Schmatz-Geräuschen) und frisst ausschließlich Süßigkeiten. Nun müsst ihr die Gesetze der Physik ausnutzen, um ein Bonbon sicher durch viele unterschiedliche Parcours befördern, damit Om Nom nicht zu weinen beginnt. Das ist leichter gesagt als getan, denn dazu müsst ihr schnell sein und clever die Seile kappen, die das Bonbon halten, damit es nicht zu Boden fällt, wegfliegt, an Stacheln zerbricht oder gar von fiesen Spinnen geklaut wird! Dabei gilt es zusätzlich, einen hohen Punktestand zu erzielen, indem ihr die drei in jedem Level versteckten Sterne einsammelt. **Cut the Rope** ist ein absolut geniales Spiel mit viel Witz und Esprit, das euch lange vor den Bildschirm fesseln wird. Leider sind die Farben nicht so brillant wie bei Portierungen auf andere Platformen und ihr werdet es manchmal mit Slowdowns zu tun bekommen, die sich gewaschen haben. Zudem ist der Titel mit fünf Euro im eShop recht teuer, in Apples App Store kostet er gerade mal einen (!) Silberling.



Das Spiel ist knallbunt und charmant: Om Nom wird euch schnell ans Herz wachsen.



Wie bekommt ihr das Bonbon am geschicktesten an allen Fallen vorbei?

WERTUNG 8 VON 10

Text | Henrike Ledig

TWINBEE

Art: 3D Classic **| Genre:** Shooter **| Entwickler:** Konami **| Termin:** 22. August 2011 **| Preis:** 5 Euro

Ein weiterer belangloser Arcade-Shooter für den 3DS?

Das Flair von **TwinBee** ist deutlich charmanter als das anderer Arcade-Shooter und die Präsentation gestaltet sich sogar recht humorvoll.

TwinBee sieht dem schon in 3D veröffentlichten **Xevious** nicht nur sehr ähnlich, es spielt sich auch so. In dem vertikalen Shooter, der ursprünglich auf dem NES veröffentlicht wurde, lenkt ihr euer kleines Flugschiff und versucht, die auf euch zusteuernden Gegnersonden erfolgreich abzuschießen. Das haben wir alle schon mal gesehen, auch wenn der 3D-Effekt wirklich gut zur Geltung kommt. Der Schwierigkeitsgrad von **TwinBee** ist allerdings etwas niedriger als der vom knüppelharten **Xevious**. Bei der Portierung auf den 3DS musste man übrigens Abstriche bezüglich der verfügbaren Spielmodi machen: Während das Original zu zweit im Koop zu spielen war, habt ihr diese Möglichkeit auf dem 3DS nicht mehr. Damit das Bild auf dem oberen Bildschirm nicht gestreckt wird, hat man sich statt eines schlichten, schwarzen Randes übrigens für rote Theater-Vorhänge entschieden. Das ist doch mal eine nette Idee!

WERTUNG 8 VON 10

KURZ ERINNERT

ANONYMOUS NOTES – FROM THE ABYSS

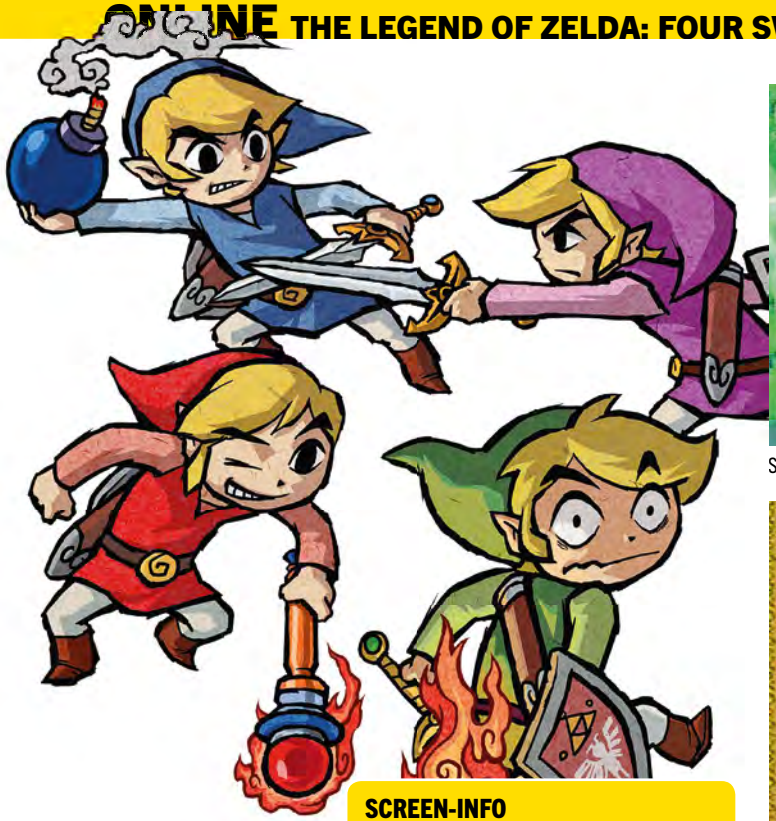
Wer noch ein bisschen Zeit totzuschlagen hat, bis im Spätherbst eine Reihe Top-Games den europäischen Spielemarkt fluten, kann das mit den bisher erhältlichen zwei Kapiteln des Dungeon Crawlers **Anonymous Notes** tun. Reichlich unspektakulär kloppt ihr euch mit eurer Spielfigur durch mehre Dungeons, die mit jeder Menge Monstern gefüllt sind. Diese könnt ihr ausplündern, um eure Ausrüstung zu verbessern. Abgesehen von der irgendwann einsetzenden Eintönigkeit ein recht nettes Spiel, das in mehreren Teilen verkauft wird. Wer eine komplexe Story erwartet, wird jedoch enttäuscht: Die „Anonyme Botschaft“ müssen wir irgendwie verpasst haben … hl

Art: DSiWare **| Genre:** Action
Termin: 4. Aug. **| Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

OSCAR'S WORLD TOUR

Der Jump&Run-Held Oscar hat im DSiWare-Shop bereits drei mittelmäßig spannende Abenteuer erlebt. Auch seine Weltreise in **Oscar's World Tour** kann uns nicht überzeugen: Zu niedrig ist der spielerische Anspruch, zu abwechslungsarm die Levels, zu wenige „Wow!“-Momente gibt es in den sieben Welten. Zudem entpuppt sich das Spiel- und Kampfsystem als äußerst einfach gestrickt: Zwar kann Oscar mit einem Jojo seine Gegner bezwingen, aber allzu spaßig ist das nicht. Man muss schon ein eingefleischter Jump&Run-Fan sein, um mit diesem simplen Hüpfer auf seine Kosten zu kommen. Selbst fünf Euro sind für dieses Spiel zu viel. ck

Art: DSiWare **| Genre:** Jump & Run
Termin: 11. Aug. **| Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10



Schizophren: Vier Links machen sich auf den Weg, um Prinzessin Zelda zu retten.

Teamarbeit: Feinde wie dieses Schalentier wären allein gar nicht zu bezwingen.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Nintendos Presseserver und dem E3-Trailer zu **Four Swords**. Sie geben die Grafik des Spiels unverändert wieder.

Text I Lukas Schmid

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION

Art: DSiWare **I Genre:** Action-Adventure **I Entwickler:** Nintendo/Grezzo **I Termin:** 28. September 2011 **I Preis:** Kostenlos

Link feiert seinen 25. Geburtstag mit einem coolen Klassiker zum kostenlosen Download! Aber was taugt die Jubiläumsedition von Four Swords?

Ach, was waren Mehrspieler-Sessions in der Game-Boy-Advance-Ära doch nervig: Neben einem Handheld benötigte jeder Spieler das entsprechende Modul und anschließend musste man die Geräte mühselig mittels Link-Kabel miteinander verbinden. Heute, zu Zeiten von DSi und 3DS, gehören solche Stressmomente zum Glück der Vergangenheit an, Multiplayer-Duelle funktionieren kabellos und wesentlich einfacher. Umso schöner, dass ihr das GBA-Mehrspieler-Abenteuer **Four Swords** zum 25. Geburtstag der **The Legend of Zelda**-Reihe vollkommen kabel- und kostenfrei noch einmal erleben dürft.

Eins zum Preis für keins

Four Swords ist das nächste Spiel in einer inzwischen recht beachtlichen Reihe von Titeln, die ihr euch vollkommen gratis via Nintendo eShop auf euren 3DS saugen könnt. Aber keine Sorge, auch DS-Besitzer, die den Sprung zum 3D-Handheld bisher noch nicht gewagt haben, dürfen sich das Abenteuer im DSi-Shop kostenlos downloaden. Ist das erledigt, könnt ihr auch direkt mit dem Spielen beginnen – anders als im GBA-Original kommen in der Neuauflage nämlich auch Solospieler zum Zug. Während ihr im Mehrspieler-Modus mit bis zu drei weiteren Links Aufgaben löst, be-

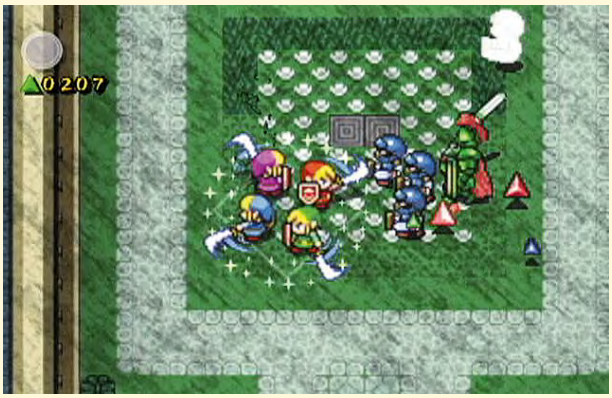
Volles Haus: Die Anzahl an Feinden erhöht sich mit steigender Mitspieler-Anzahl.

Retro: Neben dem **A Link to the Past**-Level gibt es weitere Nostalgie-Momente.

VIER SCHWERTER FÜR EIN HALLELUJA

Das ursprüngliche GBA-Abenteuer **Four Swords** war zwar das erste, aber nicht das einzige, welches das Konzept der vier Link-Charaktere beinhaltet. Für den GameCube erschien im Jahre 2004 ein vollwertiger **Four Swords**-Nachfolger namens **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, in dem die Grafik des Originals aufgehübscht, das Spielprinzip erweitert und ebenfalls ein Einzelspieler-Modus eingebaut wurde. Die Levels waren zudem vollkommen neu und orientierten sich stark an **A Link to the Past**. Im GBA-Titel **The Legend of Zelda: The Minish Cap** spielten die vier Links ebenfalls eine Rolle, wenn auch nur in ein reines Singleplayer-Abenteuer eingebettet. Wir dürfen gespannt sein, ob es im kommenden **Skyward Sword** ebenfalls eine Verbindung zu dem Mehrspieler-Abenteuer gibt – in der **Zelda**-Timeline liegen die Geschichten der Titel nämlich relativ eng beieinander.

In **Minish Cap** kann Link sich ebenfalls vervierfachen.



Für den GameCube erschien ein **Four Swords**-Nachfolger.

schränkt sich eure Party dann allerdings auf nur zwei Protagonisten. Per Knopfdruck rennt der zweite Geselle brav hinter euch her oder lässt sich alternativ separat steuern, um etwa Schalter zu betätigen, Rubine einzusammeln und simple Koop-Rätsel zu lösen. Das funktioniert zwar problemlos und steuert sich auch passabel, sehr schnell werdet ihr aber merken, dass **Four Swords** allein nicht einmal annähernd so viel Spaß macht wie mit menschlichen Mitstreitern.

Ein Freund, ein guter Freund …

Der Spielspaß steht und fällt mit der Kommunikation mit anderen Spielern. Ihr schreit euch an, wenn eure Kameraden euch im Kampf nicht zur Seite stehen, streitet euch um die in den Levels verteilten Rubine und zerbrecht euch gemeinsam die Köpfe darüber, wie die verschiedenen Rätsel zu lösen sind. Im Singleplayer-Modus wiederum wandelt sich dieses spaßige Konzept in stumpfes Abarbeiten, denn nur hier wird einem bewusst, wie simpel das Spielprinzip in Wahrheit ist. Ihr rennt durch die jeweils zwei- bis dreigeteilten Welten, sammelt Rubine und Schlüssel für versperrte Türen und besiegt am Ende der Levels im Normalfall einen Boss. Finesse sieht anders aus, doch während eines Mehrspieler-Duells fällt dieser Aspekt interessanterweise überhaupt nicht ins Gewicht. Auch der Wiederspielwert ist mit weiteren Mitstreitern sehr hoch, im Singleplayer hingegen quasi nicht existent. Leider hat Nintendo aber darauf verzichtet, dem Download einen Online-Modus zu spendieren, sodass ihr wohl nur selten die volle Anzahl an vier Spielern zusammenbekommen werdet. Immerhin könnt ihr euch über eine Handvoll neuer, ganz besonderer Levels freuen – und diese dürften Fans der **Zelda**-Reihe des Öfetren ein fröhliches Grinsen entlocken.

Prinzessinnen-Rettung Nr. 356

Die Story des Spiels ist erwartungsgemäß nicht allzu spannend und wird zu Beginn des Abenteuers in einer kurzen Sequenz abgehandelt: Zelda wird entführt und Link muss sie mithilfe der Macht des Schwertes der vier, das seinen Körper vervielfältigen kann, retten. Der simple Plot, der sich während der drei- bis fünfstündigen Kampagne nicht ändert, dient lediglich zur Erklärung dafür, warum ihr mit vier Links durch die Gegend wuselt. Interessant ist nur, dass Prinzessinnen-Entführer Vaati, ein Winddämon, in diesem Spiel seinen ersten Auftritt hat. Bei den Fans kam er anscheinend so gut an, dass er inzwischen ein fester Bestandteil der **Zelda**-Historie ist und in **The Minish Cap** sogar Standard-Obermotz Ganondorf als Bösewicht in einem Hauptteil der Serie verdrängte. Ob er wohl auch im kommenden **Skyward Sword** eine Rolle spielen wird? Bis das Wii-Abenteuer erscheint und ihr die Antwort auf diese Frage erhaltet, könnt ihr – ein paar Mitspieler vorausgesetzt – mit **Four Swords** aber stilvoll die Wartezeit überbrücken.

WERTUNG 8 VON 10

Immer feste druff: Diese Mauer hält euren Schlägen nicht lange stand.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Zu mehreren ein Spielspaß-Garant“

Mein Vorurteil › Dieses Mehrspieler-Abenteuer macht bestimmt nur Spaß, wenn man mit drei weiteren Zockern durch Hyrule spaziert.

Meine ersten paar Stunden mit der **Four Swords**-Neuauflage verbrachte ich alleine – und war dezent gelangweilt. Der neu integrierte Einzelspielermodus ist zwar löblich gemacht und funktioniert einwandfrei, dennoch merkt man an jeder Stelle des Abenteuers, dass es auf mindestens einen weiteren menschlichen Spieler ausgerichtet ist. Zu zweit, dritt oder viert macht das Spiel dafür weit mehr Spaß – umso trauriger, dass die Entwickler keinen Online-Modus eingebaut haben.

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinung zum neuen **Metroid: Other M** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa wie die Pokémon Days 2011 verliefen oder wie nervig die Passwortsysteme in Retro-Spielen waren. Viel Spaß!

POKÉMON DAYS 2011

Pokémon-Kenner Stephan Gerner war bei den Pokémon Days vor Ort. Auf www.n-zone.de schilderte er seine Eindrücke zur Tournee.

Insgesamt machten die japanischen Taschenmonster diesmal 10 Großstädte unsicher, dazu kam noch das Finale im Movie Park. Ich nahm in München an der **Pokémon**-Tournee teil. Bei 26 Grad schien die Sonne vom Himmel und so fanden sich Hunderte Pokémon-Fans vor den Riem-Arcaden ein, um ihr Hobby auszuleben. Bei einem Blick aus der Ferne stellten langjährige Besucher wie ich zunächst fest, dass der gelbe Pikachu-Bus, der letztes Jahr versteigert wurde, irgendwie im Bild fehlte. Kein Wunder, schließlich wurde er im vergangenen Jahr versteigert!

Warten auf die Pokémon

Los ging es offiziell um 12:00 Uhr, aber weil die Warteschlange schon sehr früh auf eine beachtliche Länge anwuchs, wurde bereits gegen 11:15 Uhr die Anmeldung eröffnet. Die Spieler bekamen einen Stempel auf die Hand gedrückt und erhielten neben einer neuen Fan Card auch eine Loskarte sowie eine Teilnahmekarte für das „Pokémon Day Puzzle Race“ ausgehändigt. Bei diesem galt es, Puzzle-Teile zu sammeln, um sich anschließend ein Pokémon-Day-T-Shirt abzuholen.

Turniere am laufenden Band

Für erfahrene Spieler wurde ein kleines Turnier im Haus der Prüfung veranstaltet. Man musste sich eine spezielle Kampfprüfung mit Pokémon-Teams, die extra für diesen Tag erstellt wurden, herunterladen und gegen Letztere antreten, wobei nur ein Versuch möglich ist – ein zweites Mal lässt sich die Prüfung nicht herunterladen. Die erzielte Punktzahl zeigte man anschließend den Nintendo-Mitarbeitern, um in eine Rekordliste zu kommen. Der Punktbeste am Ende des Tages ist der Städtesieger und erhält auf jeden Fall schon mal einen Preis. Außerdem werden alle Städtesieger zum Finale im Movie Park eingeladen, um dort noch einmal gegeneinander anzutreten. Ich selber war mit knapp über 3.000 Punkten leider nicht allzu gut, mein Freund Kilian hingegen knackte sogar die 6.000 Punkte, was aber trotzdem nicht reichte, denn der Sieger schaffte 6.800 Punkte: Profi-Spieler Christoph von der Bayerischen Pokémon-Elite (Platz 2 bei der Pokémon Championship 2009). Glückwunsch! Auch auf der Bühne war Action angesagt. Wie immer in den letzten Jahren führte auch diesmal Oli P. durch das Programm. Alles in allem waren die Pokémon Days in jeder Hinsicht gelungen!

DIE BESCHEUERTSTEN PASSWORTSYSTEME

Online-Redakteur Maik Koch nennt 10 kultige Retro-Spiele, in denen ihm die Passwort-Eingabe gewaltig auf die Nerven ging.

Für die meisten Zocker von heute ist es selbstverständlich, dass der Spielfortschritt nach jedem Level oder jedem absolvierten Rennen automatisch gesichert wird. Doch früher war alles anders: In Spielen der NES- und Super-Nintendo-Ära war es üblich, dass man sich ellenlange Passwörter notieren musste, oftmals sogar mit umständlichen Symbolen. Ausgewählte Spiele mit ganz besonders nervigen Passwortsystemen stellen wir euch auf dieser Seite vor!

Castlevania: Vampire's Kiss (SNES)
Blaue Flamme, orangefarbene Flamme, grüne Flamme und so weiter: Wie sollte man sich bloß diese Symbole einprägen, geschweige denn abzeichnen? Und was war mit Leuten, die noch auf einem alten Schwarzweiß-Fernseher zockten? Zum Glück wurden mittlerweile Speicherstände erfunden!

FIFA International Soccer (SNES)
Auch die ersten **FIFA**-Spiele (wie hier beispielsweise für das Super Nintendo) setzten auf äußerst bescheuerte Passwortsysteme. Spieler mussten damals mehrmals ihre notierten Zeichenketten überprüfen, denn Schreibfehler wurden hinterher meist bitter bereut.

Rambo (NES)
Das Actionspiel für das Nintendo Entertainment System war richtig schlecht. Dasselbe gilt auch für das Passwortsystem, aber das seht ihr ja selbst, wenn ihr euch das hier abgedruckte Bild anschaut. Viel Spaß bei der Eingabe des folgenden Codes: KmwV Wa1B InX2 !hzP p?eL BcO! RuCD Xcwm

Snake's Revenge (NES)
So hieß der Nachfolger von **Metal Gear** auf dem NES. Wie bereits im Vorgänger spendierte uns Konami ein richtig kompliziertes Passwortsystem. Wie lange man wohl braucht, um den gesamten Code fehlerfrei einzugeben? Wir finden: eindeutig ZU lange!

Super Hang On (Mega Drive)
Dieses Motorrad-Rennspiel war damals extrem kultig. Was sich der Hersteller aber bei diesem Passwortsystem gedacht hat, ist uns schleierhaft. Warum sind einige Buchstaben grün, andere wiederum rot hinterlegt? Eine plausible Antwort auf diese Frage gibt es nicht.

Metroid (NES)
Das Passwortsystem von **Metroid** ging uns gehörig auf den Keks. Auf unseren Röhrenfernsehern von einst haben wir manche Symbole gar nicht erst erkannt. Das führte dazu, dass wir Codes häufig falsch eingaben – und somit von vorn anfangen mussten!

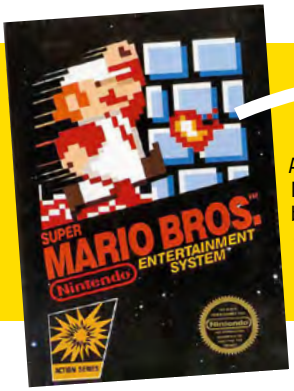
Kid Icarus (NES)
Der NES-Geheimtipp **Kid Icarus** verwendete dasselbe Passwortsystem wie **Metroid**. Aber war es wirklich nötig, zwischen Großbuchstaben und kursiv geschriebenen Lettern zu unterscheiden? So vergingen für die Passworteingabe häufig mehr als fünf Minuten. Was für ein Blödsinn!

Super Tennis (SNES)
Allein der Blick auf dieses Bild lässt uns mit Schrecken an die angeblich gute, alte Zeit zurückdenken. Und wir haben den Schmarrn auch noch fleißig abgeschrieben! In dieser Zeit hätte man auch zwei Bäume pflanzen oder drei Großmüttern über die Straße helfen können.

International Superstar Soccer Deluxe (SNES)
Eine Frechheit erwartete Fans dieser Fußballsimulation im Passwortmenü von **International Superstar Soccer Deluxe**. Satte 60 Zeichen samt behämmerten Sonderzeichen wie einer Note oder einem Stern musste man sich notieren, ehe man wieder dort weitermachen konnte, wo man aufgehört hatte.

Super Monaco GP (Mega Drive)
Auch bei diesem Rennspiel sind wir uns nicht sicher, weshalb ernsthaft 64 (!) Zeichen notwendig waren, um Rennerfolge zu sichern. Wie gut, dass die Ära der Passwörter endlich der Vergangenheit angehört. Heutzutage wird meistens automatisch gespeichert – gut so!

MARIO GEHT BADEN



Auch das gab's diesen Monat: Diese Bilder belegen, dass der Hauptdarsteller von **Super Mario Bros.** auf dem Cover in die Lava stürzt – na so was!

MCDONALDLAND

Hier kommt das offizielle Spiel zu Big Mac, Cheeseburger und Fritten!

PIXEL PANNE

Die Neunziger waren das Jahrzehnt mit den meisten Werbespielen. Das Entwicklerstudio Factor 5, das später mit der **Star Wars: Rogue Squadron**-Serie große Erfolge feierte, entwickelte beispielsweise vor knapp 20 Jahren das Hüpfspiel **Tony und Freunde im Kellogg's-Land**, einen Titel mit den mehr oder weniger beliebten Frühstücksflocken-Figuren. In **Cool Spot**, einem Jump & Run fürs Super Nintendo, spielte das titelgebende Maskottchen der Trinkbrause 7 Up die Hauptrolle. Ein ebenso fleißiger Auftraggeber für Werbespielchen war McDonald's. 1991 brachte der Fritten-Konzern **McDonaldland** heraus. In dem traditionellen 8-Bit-Hüpfer picknicken Mick und Mack gemeinsam mit Ronald McDonald, als plötzlich der fiese Hamburglar auftaucht und Ronalds Zaubersack (!) klaut – der Beginn eines gähnend öden Abenteuers! Das Spielprinzip unterscheidet sich zwar nicht allzu sehr vom Genre-Primus **Super Mario Bros. 3**, dafür scheitert **McDonaldland** in einer Hinsicht ganz besonders: Es ist stinklangweilig inszeniert! Ob man Buchstaben sammelt, Gegner mit einem kräftig geworfenen Block unschädlich macht oder kopfüber zum Levelende spaziert: Spaß kommt bei alldem nicht im Geringsten auf! Denn die Entwickler haben es nicht geschafft, dem Spiel ein bisschen Charme und Eigenständigkeit zu verpassen. Würden wir **Super Mario Bros. 3** mit einem saftigen, frischen Royal TS vergleichen, wäre **McDonaldland** eine lauwarme Tüte Fritten ohne Ketchup. Wohl bekomm's!

Christoph meint: *„Gregg Tavares, der Designer dieses faden NES-Spielchens, ließ in einem Interview durchblicken, dass **McDonaldland** ein reines Auftragsprodukt war: Er hielt sich streng an die Vorgaben, die ihm aufgetragen worden waren, und entwickelte ein routiniertes Jump & Run, dessen Weltkarte sogar so stark an die von **Super Mario World** erinnerte, dass Nintendo auf einer Änderung bestand. Unterm Strich blieb ein seelenloses Spiel ohne jeglichen Esprit und Anspruch."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #445: Jetzt wird's anspruchsvoll! Das Pokémon Mew ist laut Pokédex-Eintrag der Ursprung aller Pokémon, sein Aussehen basiert frei auf der Biogenetischen Grundregel. Diese besagt, dass jedes Säugetier mehrere Embryonenstadien durchläuft, die jeweils den Merkmalen der fünf Wirbeltiergruppen entsprechen. Das lässt sich auf die embryonalen Stammzellen zurückführen, die sich in alle Arten von Körperzellen ausdifferenzieren können. Mew ist also tatsächlich ein biologisches Ur-Pokémon.

Fakt #446: Während Pauline aus **Donkey Kong** noch blond war, ist sie bei ihren späteren Auftritten stets brünett.

Fakt #447: Mario trägt auf dem Cover von **Mario Bros.** ein Outfit in Hell- und Dunkelblau, im Spiel jedoch nicht.

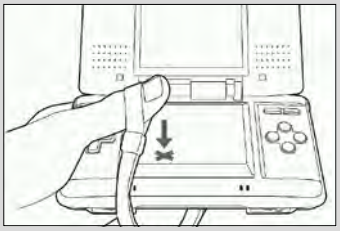
Fakt #448: In Japan erschienen 1989 drei Animes, in denen Mario, Luigi und Peach bekannte Märchen nacherleben. Sie heißen **Super Mario Momotarō**, **Super Mario Issun-bōshi** und **Super Mario Shirayuki-hime**.

Fakt #449: 1986 lief in Japan ein **Super Mario**-Anime in den Kinos. Besonderheiten: Peach ist darin mit einem Prinzen zusammen, Mario wird von einem seltsamen Tier begleitet und Luigis Kleidung ist blau-gelb.

Fakt #450: In der Folge „Mitgefangen, mitgehangen" der sechsten **Dr. House**-Staffel fragt ein Vater seinen Sohn, ob er einen Namensvorschlag für seine neugeborene Schwester hat. Der Junge spielt auf seinem Nintendo DS, blickt kurz auf und antwortet ganz nüchtern: „Toadette!"

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Nach der Ankündigung des 3DS-Schiebe-Pad-Adapters küren wir gute und schlechte Retro-Zubehörteile.



⬇ DS-DAUMENSCHNALLE

Schon allein das Bild aus der Bedienungsanleitung des ersten Nintendo-DS-Modells (siehe oben) wirkte reichlich seltsam: Warum sollte man den Touchscreen einer Spielkonsole mit einer Daumenschnalle berühren und nicht mit dem Finger? Des Rätsels Lösung: Der sensible Bildschirm mit seiner kratzempfindlichen Oberfläche war nicht darauf ausgelegt, dass man ihn ständig mit seinen Griffeln betatscht. Das einzige Spiel, das man halbwegs gut mit der Schnalle steuern konnte, war **Super Mario 64 DS**. Bei späteren DS-Modellen lag das Zubehör nicht mal mehr bei.

⬇ GAMECUBE-MIKRO

Viele Leser wissen vermutlich gar nicht, dass es für den GameCube ein Mikrofon gibt. Tatsächlich waren **Mario Party 6** und **7** sowie das Flipper-Spektakel **Odama** hierzulande die einzigen Spiele, die das schräge Zubehör unterstützten. Lohnte es sich, das graue Mikrofon, das an den zweiten Memory-Card-Schlitz angeschlossen wurde, zu kaufen? Wir finden: Nein! Nur um bei **Mario Party** die Namen von Fruchtsorten zu nennen oder an einem dümmlichen Zahlen-Quiz teilzunehmen, braucht man das Teil nun wirklich nicht. Dazu waren die Einsatzmöglichkeiten auf viel zu wenige Titel beschränkt.

⬆ TRANSFER PAK

Obwohl nur wenige Nintendo-64-Spiele das Transfer Pak unterstützten, hätten wir es in der 64-Bit-Ära nicht missen wollen! Es wurde mit **Pokémon Stadium** ausgeliefert und gehörte schnell zur Grundausstattung der Zocker: Das Transfer Pak ermöglichte es, die eigenen Pokémon aus den Editionen **Rot**, **Blau**, **Gelb**, **Gold** und **Silber** auf dem Fernseher in einer großen Arena gegeneinander kämpfen zu lassen, indem man das Zubehör in den Controller steckte. Heute verbinden wir unseren DS kabellos mit der Wii – ein Transfer Pak braucht man also nicht mehr.

⬆ EXPANSION PAK

Dieser knallrote Stecker erweitert den Arbeitsspeicher des Nintendo 64 um 4 Megabyte – Platz genug, um Spielen wie **Star Wars: Rogue Squadron** oder **Turok 2** eine höhere Auflösung zu bescheren und die Grafikmeisterwerke **Donkey Kong 64** und **The Legend of Zelda: Majora's Mask** überhaupt zum Laufen zu bringen. Im Ego-Shooter **Perfect Dark** ist ohne eingestecktes Expansion Pak übrigens nur der Mehrspielermodus anwählbar – und auch der ist dann abgespeckt.

⬇ DS RUMBLE PAK

Erinnert ihr euch an das Rumble Pak für den Nintendo DS? Nein? Wirklich nicht? Das ist aber schnurzpiepegal, denn verpasst habt ihr nichts. Der Rüttelsensor macht weniger durch seinen Vibrationseffekt auf sich aufmerksam, sondern vielmehr durch das notorische Summgeräusch. Nintendo hatte offensichtlich wenig Vertrauen in das Rumble Pak: Es wurde nicht im Handel angeboten, sondern war entweder im Set mit **Metroid Prime Pinball** oder per Telefonbestellung erhältlich.

Seht selbst: **Mischief Makers** hebt sich optisch deutlich von der Konkurrenz ab – und zwar recht gekonnt!

MISCHIEF MAKERS

N64 Heldin Marina nimmt es hier gegen den Rest der Welt auf.

Über dieses schräge Action-Jump&Run fürs Nintendo 64 aus dem Jahr 1997 gehen die Meinungen auseinander: Einige halten **Mischief Makers** – oder **Yuke! Yuke! Troublemakers**, wie das Spiel in Japan heißt – von Treasure und Enix für ein Meisterwerk. Andere wiederum kritisieren den außergewöhnlichen Grafikstil und das gewöhnungsbedürftige Spielprinzip. Der damalige N-ZONE-Redakteur Oliver Preißner bewertete den 2D-Hüpfer mit einer Spielspaßwertung in Höhe von 67 Prozent, zählte in seinem Test aber verdächtig viele positive Eigenschaften auf. Dazu zählen beispielsweise das abwechslungsreiche Gameplay und das japanisch angehauchte Flair. Erfrischend anders, aber auch recht schwer zugänglich ist die Steuerung. Die Titelfigur Marina rollt sich zusammen, rutscht Hänge herab, schwebt durch die Luft, greift Gegner und Objekte, schleudert sie weg und macht noch viele weitere Dinge, sogar teilweise mit den C-Tasten des N64-Controllers. Allerdings braucht man eine gute Stunde, bis man sich mit der Steuerung vollständig arrangiert hat. Liegt diese Eingewöhnungsphase hinter einem, macht es großen Spaß, Gegnern Feuerbälle um die Ohren zu schleudern, Hüpfpassagen zu meistern und Hindernisse mit einer Kugelmaske zu zertrümmern. ■

***Christoph meint:** „**Mischief Makers** ist kein Spiel der ersten N64-Güteklasse, möglicherweise nicht mal der zweiten. Aber das spielt überhaupt keine Rolle. Das etwas andere Jump & Run besticht durch ein erfrischendes Spielprinzip und die – verzeiht mir den Ausdruck! – knuffige Präsentation. Japanischer geht's kaum!"*

N-ZONE WIRD 175!

Text | Christoph Kraus Wir lieben Nintendo und euch Leser – und das seit 14 Jahren und vier Monaten! Hier blicken wir auf 175 N-ZONE-Ausgaben zurück.

REPORTAGEN MIT MUMM

Diese Reportagen sorgten für Aufsehen.

Dezember 1997: Der Wertungseklat um Clayfighter 63 1/3

Im Vorfeld der Veröffentlichung von **Clayfighter 63 1/3** machte der Hersteller Interplay viel Wirbel: Er pries das Prügelspiel, in dem sich Knetfiguren eins auf die Mütze geben, lautstark an und sorgte somit bei den Nintendo-64-Fans für eine hohe Erwartungshaltung. Doch im N-ZONE-Test in Heft 12/97 heimste das Beat 'em Up schließlich nur eine magere Spielspaßwertung in Höhe von 66 % ein. Eine Ausgabe später schaffte Chefredakteur Hans Ippisch Klarheit. Er schrieb: „Nur wenn (das Magazin) eine entsprechende Wertung zusicherte, durfte (es) schon von der Vorabversion einen Test machen. Dieselbe Taktik wurde übrigens seinerzeit auch bei **FIFA 64** genutzt, das sogar noch deutlich schlechter war." – Diese Offenheit gefiel nicht allen Branchenvertretern …

April 2006: „Nintendo Revolution: Die ersten Spiele!"

Bevor die Wii offiziell enthüllt war, tauschten wir E-Mails mit einem Mitarbeiter des polnischen Entwicklerstudios Nibris aus – und das sogar bis spät in die Nacht. Der Designer übermittelte uns Konzeptskizzen und Hardware-Details zum Spiel **Raid over the River** und zur Konsole, die damals noch den Projektnamen „Revolution" trug. Wir ließen uns glaubhaft versichern, dass Nibris tatsächlich – was das unternehmerische Geschick und das Talent betrifft – in der Lage sei, ein Spiel für die neue Nintendo-Konsole herauszubringen. Doch daraus wurde nichts! Nach ständigen Terminverschiebungen gab Nibris Anfang dieses Jahres bekannt, dass das Studio nicht länger existiert – und das sogar, ohne jemals etwas Vernünftiges kreiert zu haben. Das muss man erst einmal schaffen. Wir entschuldigen uns dafür, falls wir Lesern durch unsere Berichterstattung Hoffnung auf ein revolutionäres Wii-Spiel gemacht haben sollten. Hinterher ist man immer klüger.

Mai 2006: „So spielt sich der GameCube-Nachfolger!"

Per Videokonferenz durften wir Mitte 2006 zusehen, wie ein Angestellter des Entwicklerstudios Toys for Bob mit einem frühen Wii-Prototypen hantierte, welcher sogar noch mit Kabeln an die Fernbedienung angeschlossen war. Wir hatten also die Ehre, den ersten Wii-Titel in Bewegung zu sehen – das war ein ganz besonderes Erlebnis. Aufgrund einer Informationssperre durften wir den Titel damals allerdings nicht nennen und auch noch keine Screenshots abdrucken – schließlich hatte Nintendo die Konsole und ihre Spiele noch nicht offiziell gezeigt. Heute lüften wir den Schleier: Es handelte sich um erste Spielszenen von **Tony Hawk's Downhill Jam**!

September 2008: „Jetzt reicht's!"

Als immer mehr minderwertige DS- und Wii-Spiele auf den Markt drängten, verschafften wir unserem Ärger Luft. Die Reportage „Jetzt reicht's!" widmete sich billiger Ramschware aus dem Regal der Spielehändler. Wir ließen namhafte Branchenvertreter zu Wort kommen und befragten sie, warum auf den aktuellen Nintendo-Konsolen so viel Plunder herauskommt. Damit traten wir eine Lawine an Leserbriefen los: Viele Leser pflichteten uns bei, dass ein Umdenken in der Branche erfolgen müsse – hin zu mehr Liebe und Sorgfalt bei der Spieleentwicklung.

UMZUG

Zweimal musste die N-ZONE-Redaktion bereits umziehen. Wir stellen euch vor, in welchen Büros die N-ZONE entstand und wie das Heft in der jeweiligen Zeit aussah.

1. Die Nintendo-64-Ära
Von Ausgabe 06/97 bis 09/2001 wurde die N-ZONE in der Nürnberger Roonstraße fabriziert. Computec-Urgestein Thomas erinnert sich noch an das frühere Büro: „Im Sommer war's dort knallheiß, außerdem lag das Büro in einem öden Großstadtviertel – von wegen schöner Ausblick und Parkplätze vorm Haus!" In der „Ära Roonstraße" war die N-ZONE optisch recht nüchtern aufgebaut – farbige Artworks und Rubriken wurden sparsam eingesetzt.

2. Die GameCube-Ära
Mit der Ausgabe 10/2001 zog die Redaktion von Nürnberg nach Fürth um. In dem mehrstöckigen Bürokomplex blieb sie ganze neun Jahre, bis zur Ausgabe 10/2010. Währenddessen machte das Heft drei Design-Änderungen durch. Anlässlich der Veröffentlichung des GameCubes bekam die N-ZONE erstmals eine Klebebindung spendiert, das Magazin wurde also nicht mehr wie früher mit Heftklammern zusammengehalten. Neue Rubriken und eine buntere Gestaltung prägten ab sofort den Look der Zeitschrift. Zudem wurde der Umfang von 76 auf 100 Seiten erweitert. Das nächste Redesign (siehe Bild), das kurz vor der Wii-Premiere eingeführt wurde, bestand für zwei Jahre. Ende 2008 wurde die N-ZONE schließlich strukturierter und aufgeräumter – neu kamen in diesem Zuge Rubriken wie „Retro" und „Warios Sinnlos-Wissen" hinzu, die es bis heute gibt.

3. Die Wii-Ära
Vor gut einem Jahr zog die Redaktion erneut um – aber nur ein paar Häuserblocks weiter. Das neue, im Vergleich zum alten Gebäude deutlich hellere Großraumbüro ist dank Klimaanlage wohltemperiert und ermöglicht ein effizienteres Arbeiten, da Redakteure und Layouter quasi Tisch an Tisch zusammensitzen. Um früher eine Änderung an einem Artikel durchzuführen, musste man erst ins Nachbarbüro trotten. Zudem fühlen wir uns mit dem neuen Layout pudelwohl: Durch die Kastenstruktur lassen sich Zusammenhänge besser aufzeigen sowie Stärken und Schwächen von Spielen im Detail erklären – und auch das Auge hat was davon!

DER VATER DER N-ZONE

Die N-ZONE ist untrennbar mit Hans Ippisch verbunden. Kein Wunder, schließlich gründete der heutige Verlagsleiter der Computec Media AG das Nintendo-Magazin vor 175 Ausgaben. Wir haben mit dem Vater der N-ZONE gesprochen.

N-ZONE: Als die N-ZONE 1997 erstmals an den Kiosk kam, steckte das Medium Internet noch in den Kinderschuhen. Inwiefern hat man Hefte früher anders gemacht als heute?
Hans Ippisch: Die Recherchen waren sehr viel mühsamer. Internationale Messen waren oft die einzige Möglichkeit, an Dias und Infos zu neuen Spielen ranzukommen und Kontakte zu knüpfen. Auch die Produktion des Heftes nahm wesentlich mehr Zeit in Anspruch. Das Layouten war mühsamer, Filme mussten in stundenlanger Arbeit belichtet und per Post an die Druckerei geschickt werden. Heute schickt man einfach PDFs, die man innerhalb weniger Sekunden erstellt.

N-ZONE: Welches Nintendo-64-Spiel ist dir als besonders mies im Gedächtnis geblieben?
Hans Ippisch: Clayfighter 63 1/3 und **Superman** sind wohl die Spiele, welche die Erwartungen am wenigsten erfüllt haben.

N-ZONE: Im Laufe der Zeit wurde die N-ZONE um etliche neue Rubriken erweitert. Welches Heftelement, das es früher noch nicht gab, liest du heute besonders gern?
Hans Ippisch: Ganz klar die Retro-Rubrik – was 1997 aktuell war, ist heute „retro"!

AKTE POKÉMON
DEN MYSTERIEN AUF DER SPUR

Text I Henrike Ledig, Marcus Bauer

Lust auf Verschwörungstheorien rund um die Pokémon? Wir haben unsere Detektive auf Nintendos Rollenspielreihe angesetzt – mit spannenden Erkenntnissen!

ACHTUNG, POKÉMANIACS!

Ihr hattet euch schräge Fakten aus dem **Pokémon**-Universum gewünscht – ihr sollt sie bekommen! Auf diesen zwei Seiten widmen wir uns völlig verrückten Fan-Theorien, die sich um die **Pokémon**-Serie ranken. Schnallt euch an für Abgedrehtes und Irrwitziges!

Die Pokémon-Welt – Schauplatz eines Krieges?

Solltet ihr in nächster Zeit noch mal eure **Pokémon**-Editionen **Rot** und **Blau** hervorholen, dann achtet doch mal auf die Menschen, die Kanto bewohnen. Fällt euch etwas auf? Dort sind auffällig wenige Männer mittleren Alters vertreten, richtig? Diese sind entweder Arbeiter im Pokémon-Supermarkt oder Wissenschaftler. Doch wo sind eigentlich der Vater des Protagonisten und die Eltern des Rivalen? Dagegen sind in den Spielen Frauen aller Altersgruppen vertreten: Schwestern, Mütter, Großmütter – und ebenso viele ältere Männer und Kinder: Warum können die unbeaufsichtigt in der Wildnis herumstreifen und müssen nicht zur Schule gehen? Die Äußerungen, die der dritte Arenaleiter Major Bob von sich gibt, legen den Schluss nahe, dass die Pokémon-Welt einst von einem Krieg heimgesucht wurde, der viele Opfer forderte, vermutlich hauptsächlich Männer im kampffähigen Alter. Er sagt: „Lass mich dir etwas erzählen: Während der Pokémon-Feldzüge haben mich meine Elektro-Pokémon gerettet!“ In Englisch äußert sich Bob ähnlich, dort spricht er tatsächlich von einem „Krieg“, in dem er gekämpft hat. Major Bob, der im Spiel als Amerikaner charakterisiert wird, könnte zwar vermutlich auch in einem Krieg in seinem Heimatland gekämpft haben, aber die Trainer in seiner Arena erzählen dem Spieler ebenso Anekdoten aus ihrer Kriegszeit. Könnte es sein, dass Ash zur ersten Generation gehört, die in Frieden leben kann?

Der Arenaleiter von Orania City erzählt von Pokémon-Feldzügen. Herrschte in Kanto etwa Krieg?

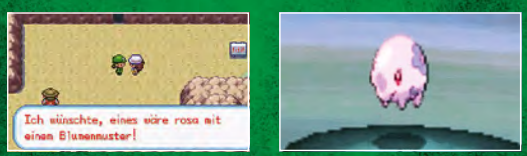
WAHRSCHEINLICHKEITSFAKTOR:

Rot hat keinen Vater, Blau ist sogar völlig allein mit seiner Schwester und seinem Großvater.

Ein Pokémon mit Blumenmuster

Hierbei handelt es sich ausnahmsweise um kein wirkliches Mysterium aus dem Pokémon-Universum, sondern um einen Fakt: In den ersten **Pokémon**-Editionen **Rot** und **Blau** sowie in den Neuauflagen **Feuerrot** und **Blattgrün** gibt es eine Anspielung auf das Traumfresser-Pokémon Somniam. Eine Picknickerin, die am Ausgang des Felstunnels steht, erzählt, dass sie sich ein rosafarbenes Pokémon mit Blumenmuster wünsche. Diesen Wunsch haben ihr die Entwickler in der fünften Generation der Serie erfüllt – aber seht selbst!

WAHRSCHEINLICHKEITS-FAKTOR:



Die Picknickerin wünscht sich ein bestimmtes Pokémon (links) – und bekommt es in der fünften Generation serviert (rechts)! Noch Fragen?

Die Koma-Theorie

Eine der bekanntesten Theorien in der Pokémon-Welt ist die sogenannte Koma-Theorie. Diese bezieht sich auf den Anime, in dem Ash in der ersten Folge einen „Unfall“ mit seinem Pikachu und seinem Fahrrad hatte. Die Theorie besagt, dass alles, was ab diesem Zeitpunkt passiert, nur noch in Ashs Kopf passiert, da er sich fortan im Koma befindet. Anhaltspunkte dafür sind auch tatsächlich reichlich vorhanden. Natürlich wäre das eine Erklärung für die Tatsache, dass Ash nicht altert, denn in seinem Kopf vergeht die Zeit nicht real.

Pikachu schaltet mit einer gewaltigen Attacke die ganze Habitak-Herde aus, trifft aber auch Ash und sich selbst damit.

Jetzt wird’s schräg: Diese These ist nahezu haltlos!

An dieser Behauptung könnte was dran sein.

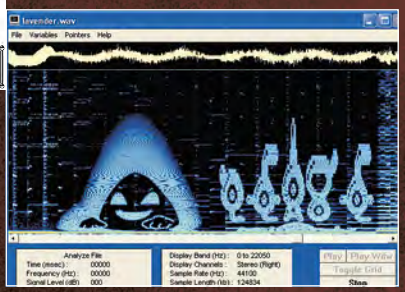
Diese Theorie leuchtet jedem ein!

Das Lavandia-Syndrom

Jeder, der **Rot** und **Blau** gespielt hat, wird sich wohl gut an Lavandia erinnern. Diese Stadt, die ganz im Osten Kantos liegt, beherbergt den Pokémon-Turm, eine Begräbnisstätte für dahingeschiedene Monster. Wenn sich der Spieler dort aufhält, bekommt er den wohl unheimlichsten Soundtrack der Videospielgeschichte zu hören. Was viele nicht wissen: Die ursprüngliche Musik gibt es nur in der allerersten Auflage der **Grünen Edition**. In späteren Fassungen klingt die Melodie anders – es fehlen bestimmte Tonspuren. Wer es genauer wissen möchte: Die Entwickler entfernten die meisten Töne, die eine Frequenz von mehr als 14.000 Hz haben. Doch warum? Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass diese sogenannten „Binauralen Beats", die im Gehirn entstehen, 20 japanische Kinder in den Selbstmord getrieben hätten. Aus diesem Grund seien die ersten Versionen von **Pokémon Grün** und **Rot** zurückgezogen, der Soundtrack entschärft und die Spiele neu vertrieben worden. Es gibt jedoch keine Statistik über Selbstmorde unter japanischen Kindern im Jahr 1996, die das beweist. Eines steht jedoch fest: Hohe, piepende Töne können durchaus Unwohlsein hervorrufen, ähnlich wie blitzende Lichter, denn das Hirn reagiert so auf Umstände, die ihm unangenehm sind. Vermutlich bekamen die jüngeren Kinder Kopfschmerzen und Angstzustände (angesichts des gruseligen Flairs in Lavandia) und wurden daraufhin von besorgten Eltern zum Arzt gebracht. Dieser führte die Symptome auf das Spiel zurück, die Eltern beschwerten sich bei Game Freak und Nintendo und die Geschichte verselbständigte sich durch Mundpropaganda.Kurzerhand entfernte Nintendo die problematischen Töne aus den folgenden Auflagen des Spiels und gestaltete Lavandia für die zweite Serien-Generation gänzlich um. In eurer deutschen **Roten** und **Blauen Edition** könnt ihr diese Töne also nicht hören! Das war allerdings noch nicht alles. Als Marcus und Henrike sich mit dem Thema beschäftigten, haben sie den ursprünglichen Soundtrack durch ein Spektogramm laufen lassen, das Töne und Frequenzen einliest und anschließend visualisiert. So wollten unsere **Pokémon**-Experten die Unterschiede zwischen der Originalmusik und der entschärften Melodie dokumentieren. Wir waren überrascht, als wir die Musik mit einem Audioprogramm öffneten und die visualisierte Tonspur einem allseits bekannten Pokémon zum Verwechseln ähnlich sah. Aber sehst selbst!

WAHRSCHEINLICHKEITSFAKTOR:

Unheimlich: Der Geist des Knogga, der im Pokémon-Turm spukt, zeigt sich auch in den Tönen der alten Lavandia-Musik.



Lavandia, die violette Stadt – für Pokémon-Kenner der mysteriöseste Ort in ganz Kanto!

Ein weiterer Beweis: Vor der Szene mit dem Fahrrad reagierten die Pokémon relativ normal auf Störungen durch Menschen, die sie in kleine Bälle sperren wollen: Sie zeigten sich aggressiv und griffen an. Dieses Verhalten wurde im Laufe des Animes seltener. Simulierte Ashs kindliche Naivität ihm etwa eine Welt, in der sich alle Wesen gegenseitig freundlich gesinnt sind? Auch werden komplexe Vorgänge in der Pokémon-Welt hauptsächlich durch die Einwirkung von Pokémon erklärt. Diese Wesen mit den unvorstellbaren Kräften übernehmen die Rolle von allem, das Ash sich nicht erklären kann: Wie funktioniert z. B. ein Kraftwerk? Es wird von Elektro-Pokémon betrieben. Konstanten wie Schwester Joy und Officer Rocky sehen in jeder Stadt gleich aus – weil Ashs Unterbewusstsein nur eine Joy und einen Rocky kennt. Über diese Theorie gibt es eine etwa 20 Seiten lange Abhandlung, die im Internet nachgelesen werden kann – was wir euch empfehlen, denn sie ist sehr interessant und ihr Inhalt würde unser Magazin deutlich sprengen. All das ist selbst für langjährige Serien-Fans sehr, sehr merkwürdig!

WAHRSCHEINLICHKEITSFAKTOR:

An dieser Stelle setzt die Theorie an: Liegt Ash im Koma?

Nach dem Unfall wird Ashs Umfeld nach und nach immer freundlicher. Ein Traum, den sich sein Unterbewusstsein zusammenspinnt?

AUF DIE KONSOLE, FERTIG, LOS!

Text | Christoph Kraus **Mit welchen Spielen begann die Ära von Super NES, Nintendo 64, GameCube und den übrigen Retro-Konsolen? Hier bewerten wir die Launchtitel.**

Der Europa-Start des Nintendo 3DS verlief nicht reibungslos: Die Spieler kritisierten vor allem den Mangel an hochwertiger Software – das sehen wir im Übrigen ganz genauso. Insbesondere ein Ableger aus dem Nintendo-Kosmos, etwa eine neue **Super Mario**-Episode oder ein **The Legend of Zelda**-Abenteuer, wurde schmerzlich vermisst. Dagegen verlief der Auftakt der Wii perfekt: Vor fünf Jahren servierte uns Nintendo einerseits den Hit **Zelda: Twilight Princess** zum Konsolenstart, andererseits stimmte auch die Genre-Vielfalt. N-ZONE blickt auf die Zeit zurück, als SNES, Nintendo 64, GameCube und Co. in den Handel kamen: Bekamen die Zocker eher Masse oder Klasse geboten? Wir bewerten alle Starttitel anhand einer „Herzskala“: Je ausgefüllter das Herz dargestellt ist, umso mehr Spielspaß hat uns die Konsole schon am ersten Tag gebracht. ■

SNES: AUFTAKT NACH MASS

Mit der Veröffentlichung des Super Nintendo 1993 zeigte der Mario-Konzern mit Bravour, was einen perfekten Konsolenstart auszeichnet: 16-Bit-Zocker bekamen gute (wenngleich nicht alles überragende) Sportsimulationen namens **Super Soccer** und **Super Tennis** geboten. Außerdem stellte das Science-Fiction-Rennspiel **F-Zero** mit seinem Mode-7-Chip, der dreidimensionale Grafikeffekte auf den Bildschirm brachte, die Leistungsfähigkeit der Konsole gekonnt unter Beweis. Doch die Krönung waren diese Spiele freilich noch nicht. Vielmehr war es **Super Mario World**, weshalb sich ein Großteil der Videospieler überhaupt ein Super Nintendo anschaffte. Dank seiner atemberaubend hohen Langzeitmotivation und der fantastischen Levelgestaltung heimste das Jump & Run aus der Kreativabteilung von Shigeru Miyamoto viel Lob ein – so viel, dass es heute immer noch zu den besten Nintendo-Spielen aller Zeiten zählt.

Super Mario World – das beste Spiel zum SNES-Start

LAUNCH MIT HERZ?

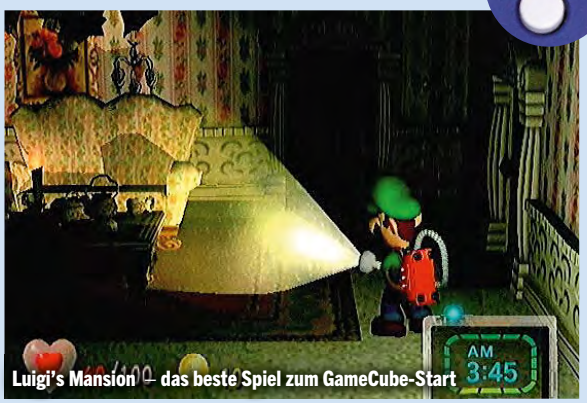
N64: DAS TRAUM-TRIO

Um alle Spiele aufzuzählen, die es zum Start des Nintendo 64 in Europa gab, braucht man nicht mal zwei Hände. Gerade einmal sechs Spiele waren am 1. März 1997, dem Erstverkaufstag des schwarzen Modulschluckers, verfügbar. Im Einzelnen waren dies **Super Mario 64**, **Wave Race 64**, **Pilotwings 64**, **FIFA 64**, **Turok: Dinosaur Hunter** und **Star Wars: Shadows of the Empire**. Man mag jetzt einwenden, dass die Spieleauswahl nicht allzu üppig war. Doch dafür beeindruckten insbesondere die drei erstgenannten Nintendo-Titel durch ein hohes Maß an Qualität. Noch immer prägt **Super Mario 64** die gesamte Konsolengeneration – ein eindeutiger Beweis für unsere Behauptung, dass Shigeru Miyamoto zeitlose Bildschirm-Unterhaltung kreiert! Aber ganz so toll, wie es sich so mancher Nintendo-64-Käufer angesichts des Traum-Spieletrios erhoffte, verliefen die weiteren Monate nach dem Konsolenstart nicht: Zwei Monate später wurde das Gerät um umgerechnet 50 Euro im Preis gesenkt (von knapp 400 auf 300 Mark), darüber hinaus standen die Sommer- und Herbstmonate im Zeichen akuter Software-Dürre – von gelegentlichen Perlen wie **Blast Corps** oder **Lylat Wars** abgesehen.

Super Mario 64 – das beste Spiel zum N64-Start

LAUNCH MIT HERZ?

LAUER GC-START



Luigi's Mansion – das beste Spiel zum GameCube-Start

Der GameCube-Start verlief völlig anders als die Veröffentlichung der Vorgängerkonsole: Das Spieleangebot war extrem vielfältig. Unter den Games, die am 3. Mai 2001 in den Regalen lagen, waren beispielsweise **Luigi's Mansion**, **Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader**, **Wave Race: Blue Storm**, **Sonic Adventure 2 Battle**, **Crazy Taxi** und **Super Monkey Ball** – von etlichen weiteren Titeln der Güteklasse B und C ganz zu schweigen. Dazu kommt, dass wenige Wochen darauf zwei weitere Perlen erhältlich waren, nämlich **Super Smash Bros. Brawl** und **Pikmin**. Dennoch: Am ersten Verkaufstag des GameCubes gab es zwar eine enorm große Bandbreite verschiedener Spiele, allerdings war kein Titel dabei, der heute noch immer unvergessen ist. **Star Wars: Rogue Leader** bot zwar viel Action und eine überaus ansehnliche Grafik, war aber spielerisch eher auf durchschnittlichem Niveau. Wir küren daher das auf lustig getrimmte Horror-Spektakel **Luigi's Mansion** zum besten GameCube-Startspiel. Das war zwar in puncto Umfang äußerst spärlich, dafür sah man Marios Bruder in einer etwas anderen Rolle als sonst, nämlich als Geisterjäger.

LAUNCH MIT HERZ?

Wii: VIEL LICHT, VIEL SCHATTEN

An den Launch der Wii-Konsole erinnern sich einige Leser mit Freude – schließlich war **The Legend of Zelda: Twilight Princess** vom ersten Tag an verfügbar. Doch es gibt genauso viele, für die der 4. Dezember 2006 ein Tag des Schreckens war: Vielerorts waren die Konsolen ausverkauft, zudem mangelte es an Software für Intensivspieler. Doch die **Zelda**-Episode machte die Enttäuschung um ein Vielfaches wett. Das Action-Adventure zählt zwar nicht zu den allerbesten Serienablegern, heimste aber immerhin in der Fachpresse sehr gute Spielspaßwertungen von zumeist mehr als 90 Prozent ein.

The Legend of Zelda: Twilight Princess – das beste Spiel zum Wii-Start

LAUNCH MIT HERZ?

GBA: NIX LOS AM TAG 1

kurukuru kururin – das beste Spiel zum GBA-Start

Zwar wurde der Launch des Game Boy Advance im Sommer 2001 von zahlreichen Spielen begleitet, doch die wenigsten davon waren innovativ. Bei **Super Mario Advance** handelte es sich etwa um eine simple Umsetzung des 2D-Jump&Runs **Super Mario Bros. 2**, das die Nintendo-Fans schon vom NES kannten. Auch **F-Zero: Maximum Velocity** bot kaum spielerische Veränderungen gegenüber dem SNES-Original. Außergewöhnlich war lediglich **kurukuru kururin** – ein Geschicklichkeitsspiel, in dem man einen Propeller durch ein Labyrinth manövriert. **Mario Kart: Super Circuit** wurde erst ein Vierteljahr nach dem GBA-Start veröffentlicht.

LAUNCH MIT HERZ?

DS: START MIT TÜCKEN

Als der Nintendo DS im Sommer 2005 auf den Markt kam, standen zwar Mario, Wario, Rayman und die Pokémon bereit, allerdings machte **Pokémon Dash** angesichts der verkorksten Steuerung überhaupt keinen Spaß und bei **Super Mario 64 DS** und **Rayman DS** handelte es sich lediglich um Remakes. Das einzige wirklich innovative Spiel war **WarioWare Touched**, eine Minispielsammlung mit dem schrägen Miesepeter Wario. Die Drittthersteller lieferten gar nicht mal so schlechte Spiele ab (etwa **Mr. Driller: Drill Spirits**, **Spider-Man 2**, **Polarium** oder **Project Rub**), doch der überwiegende Teil war in qualitativer Hinsicht vernachlässigbar.

Super Mario 64 DS – das beste Spiel zum DS-Start

LAUNCH MIT HERZ?

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

DRIVER SAN FRANCISCO

Wii – Neue Flitzer in eurer Garage

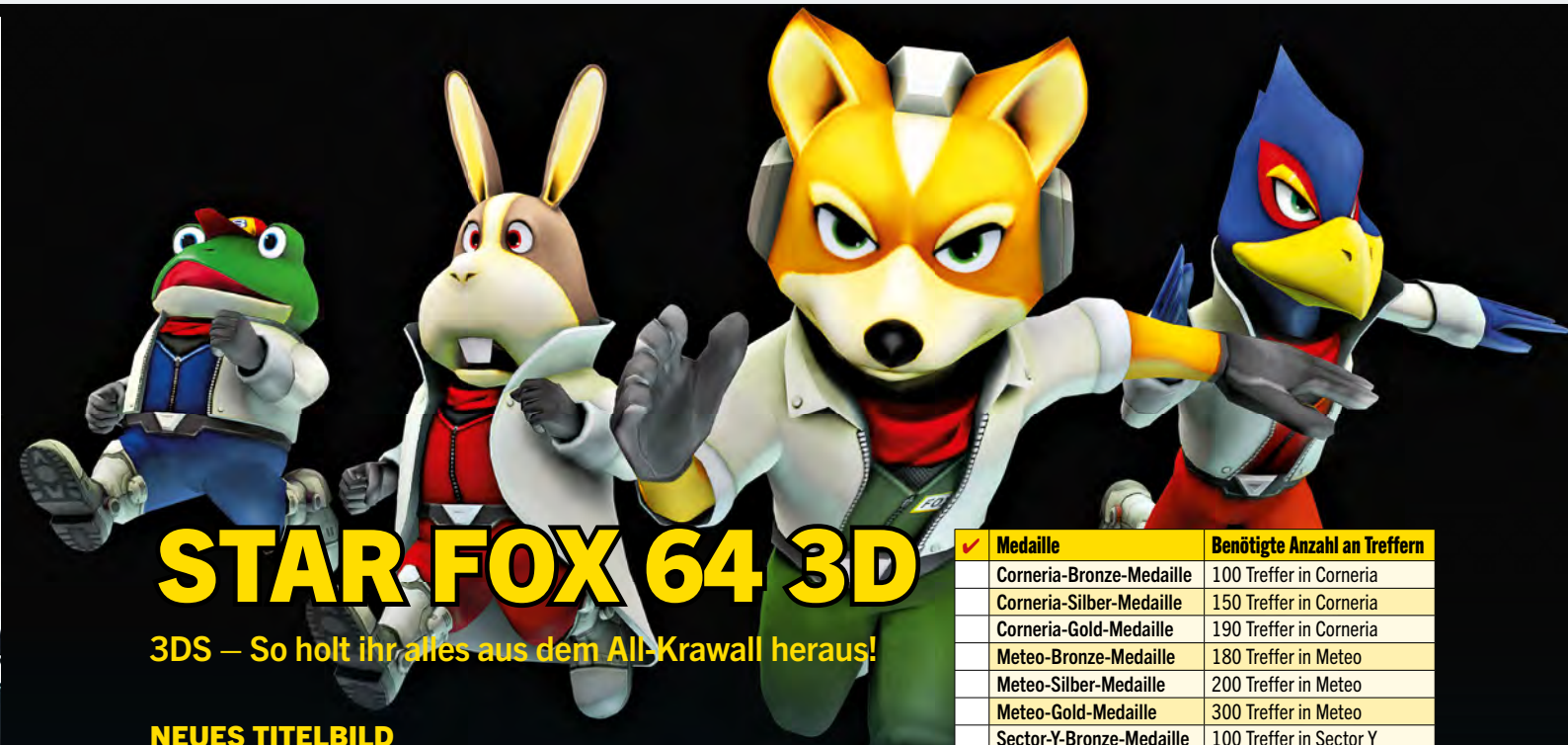
Wenn ihr das Spiel durchgespielt habt, könnt ihr mit dem berühmten Dodge Challenger von John Tanner in der Freien Fahrt durch die Stadt flitzen. Ihr müsst ihn dann nur noch in einer beliebigen Werkstatt für einen US-Dollar kaufen.

ANZAHL	FILM
10 Filmrollen	Nur noch 60 Sekunden, 1973 Ford Mustang Mach I
20 Filmrollen	Starsky & Hutch, 1974 Dodge Monaco Cop
30 Filmrollen	Bullitt, 1968 Ford Mustang GT Fastback
40 Filmrollen	Brennpunkt Brooklyn, 1971 Pontiac LeMans
50 Filmrollen	Blues Brothers, 1974 Dodge Monaco
60 Filmrollen	Auf dem Highway ist die Hölle los, 1978 Lamborghini Countach LP400S
70 Filmrollen	Ein Duke kommt selten allein, 1969 Dodge Charger R/T
80 Filmrollen	Fluchtpunkt San Francicso, 1970 Dodge Challenger R/T
90 Filmrollen	Driver, 1965 Chevrolet S-10
100 Filmrollen	Redline, 2011 McLaren MP4-12C
110 Filmrollen	Ein ausgekochtes Schlitzohr, 1977 Pontiac TransAm Firebird
120 Filmrollen	Test Drive, 1987 RUF CT-R Yellow Bird
130 Filmrollen	The Italian Job – Jagd auf Millionen, 1972 Lamborghini Miura

CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Wii – Neue Kostüme für euren Helden

Um das sogenannte „Classic Cap"-Kostüm freizuschalten, müsst ihr dieses im Menü unter „Extras" aktivieren. Die entsprechende Funktion wird jedoch erst verfügbar, nachdem ihr im Spiel insgesamt 25.000 Intel Points gesammelt habt.



STAR FOX 64 3D

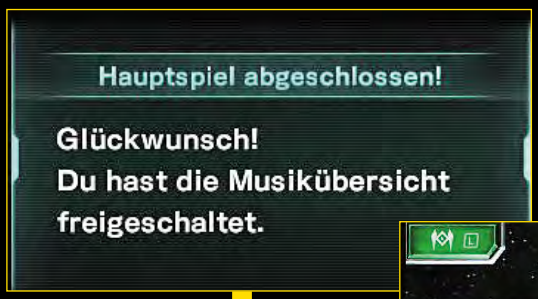
3DS – So holt ihr alles aus dem All-Krawall heraus!

NEUES TITELBILD

Um anstelle eines Arwings die Star-Fox-Crew im Titelbildschirm zu sehen, müsst ihr das Hauptspiel bis zu 100 Prozent durchspielen – und zwar sowohl im 3DS- und N64- als auch im Expertenmodus. Zudem benötigt ihr auf jedem Planeten alle Goldmedaillen, auf Venom allerdings reicht eine.

EXPERTENMODUS

Um diese knifflige Spielvariante freizuschalten, müsst ihr alle 15 Medaillen im Nintendo-64- oder im 3DS-Modus einsammeln.



AUDIO-TEST

Um die Musikstücke des Spiels anzuhören, müsst ihr das Hauptspiel einmal durchzocken, egal ob im N64- oder im 3DS-Modus.

ARCADE-MEDAILLEN

Im Arcade-Modus oder auch im Hauptspiel könnt ihr Medaillen sammeln, indem ihr möglichst viele Gegner pro Level abschießt. Unsere Tabelle rechts gibt euch eine Übersicht!

✔	Medaille	Benötigte Anzahl an Treffern
	Corneria-Bronze-Medaille	100 Treffer in Corneria
	Corneria-Silber-Medaille	150 Treffer in Corneria
	Corneria-Gold-Medaille	190 Treffer in Corneria
	Meteo-Bronze-Medaille	180 Treffer in Meteo
	Meteo-Silber-Medaille	200 Treffer in Meteo
	Meteo-Gold-Medaille	300 Treffer in Meteo
	Sector-Y-Bronze-Medaille	100 Treffer in Sector Y
	Sector-Y-Silber-Medaille	150 Treffer in Sector Y
	Sector-Y-Gold-Medaille	180 Treffer in Sector Y
	Fichina-Bronze-Medaille	40 Treffer in Fichina
	Fichina-Silber-Medaille	50 Treffer in Fichina
	Fichina-Gold-Medaille	90 Treffer in Fichina
	Katina-Bronze-Medaille	90 Treffer in Katina
	Katina-Silber-Medaille	150 Treffer in Katina
	Katina-Gold-Medaille	190 Treffer in Katina
	Aquas-Bronze-Medaille	100 Treffer in Aquas
	Aquas-Silber-Medaille	150 Treffer in Aquas
	Aquas-Gold-Medaille	160 Treffer in Aquas
	Sector-X-Bronze-Medaille	100 Treffer in Sector X
	Sector-X-Silber-Medaille	150 Treffer in Sector X
	Sector-X-Gold-Medaille	230 Treffer in Sector X
	Solar-Bronze-Medaille	50 Treffer in Solar
	Solar-Silber-Medaille	100 Treffer in Solar
	Solar-Gold-Medaille	110 Treffer in Solar
	Zoness-Bronze-Medaille	150 Treffer in Zoness
	Zoness-Silber-Medaille	250 Treffer in Zoness
	Zoness-Gold-Medaille	290 Treffer in Zoness
	Titania-Bronze-Medaille	80 Treffer in Titania
	Titania-Silber-Medaille	150 Treffer in Titania
	Titania-Gold-Medaille	180 Treffer in Titania
	Macbeth-Bronze-Medaille	100 Treffer in Macbeth
	Macbeth-Silber-Medaille	150 Treffer in Macbeth
	Macbeth-Gold-Medaille	180 Treffer in Macbeth
	Sector-Z-Bronze-Medaille	60 Treffer in Sector Z
	Sector Z-Silber-Medaille	100 Treffer in Sector Z
	Sector Z-Gold-Medaille	110 Treffer in Sector Z
	Bolse-Bronze-Medaille	120 Treffer in Bolse
	Bolse-Silber-Medaille	150 Treffer in Bolse
	Bolse-Gold-Medaille	190 Treffer in Bolse
	Area-6-Bronze-Medaille	180 Treffer in Area 6
	Area-6-Silber-Medaille	300 Treffer in Area 6
	Area-6-Gold-Medaille	400 Treffer in Area 6
	Venom-1-Bronze-Medaille	120 Treffer in Venom 1
	Venom-1-Silber-Medaille	150 Treffer in Venom 1
	Venom-1-Gold-Medaille	180 Treffer in Venom 1
	Venom-2-Bronze-Medaille	120 Treffer in Venom 2
	Venom-2-Gold-Medaille	220 Treffer in Venom 2
	Venom-2-Silber-Medaille	200 Treffer in Venom 2

SPIELERFORUM OHNE SPIELER?

Liebe N-ZONE-Leser,

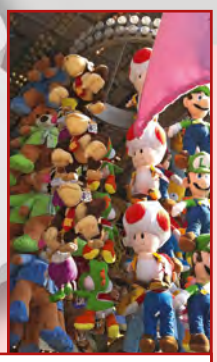
noch vor wenigen Monaten schleppte der Briefträger stapelweise Briefe und Pakete in unsere Redaktion und auch das Mail-Postfach quoll stets über vor lauter Einsendungen. Doch unsere Mitmach-Aktionen, die wir euch in der letzten N-ZONE präsentierten, stießen offensichtlich nur auf geringe Resonanz. In der Rubrik „Nintendo ist überall!" war das Desinteresse besonders deutlich: Gerade mal zwei Leser amüsierten uns mit einem Foto aus ihrer Heimat! Was ist los? Habt ihr keine Lust mehr? Befürchtet ihr, eure Briefe und Mails könnten in der Masse an Leserpost untergehen? Also, Leute, schreibt uns mal wieder! Wir freuen uns auf eure Beiträge!

Euer N-ZONE-Team

NINTENDO IST ÜBERALL!

In unseren Städten und Gemeinden wimmelt es nur so von Anspielungen auf Nintendo! Wir riefen euch dazu auf, uns Fotos zu schicken – etwa von Aufklebern an einer Ampel oder Graffiti an einer Hauswand. Erreicht haben uns nur zwei Einsendungen. Doch die möchten wir euch nicht vorenthalten!

RUST
Ena Cosic ist treue N-ZONE-Leserin und stieß vor einer Wurfbude im Europa-Park in Rust auf diese seltsam anmutenden Plüschversionen von Mario und Luigi. Ob sie einen dieser Kuschelkameraden gewann, hat sie uns leider nicht verraten.

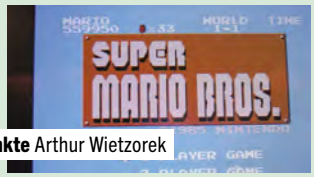


STUTTGART
Ein anonymer Leser entdeckte die Pixel-Helden ebenfalls auf einem Volksfest, und zwar auf dem Cannstatter Wasen in der Nähe von Stuttgart. Nintendo ist einfach überall!

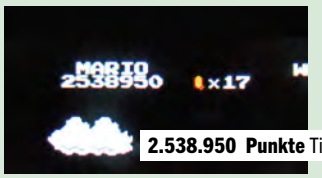
MISSION: Mii-LOBBY

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser mit dem höchsten Punktestand in der 3DS-Version von Super Mario Bros. – und hier kommen die Bestplatzierten!

168.250 Punkte Calvin von Brezinski



559.950 Punkte Arthur Wietzorek



2.538.950 Punkte Tim Steinmetz

In der nächsten N-ZONE-Ausgabe suchen wir den Leser mit den meisten StreetPass-Kontakten in der Mii-Lobby. Schickt uns bis zum 27. Oktober an redaktion@n-zone.de ein Foto, auf dem man die Anzahl gut erkennt – es kommt uns übrigens auf die tatsächliche Anzahl verschiedener Miis an, nicht auf die Häufigkeit der Begegnungen.

BAU DEN PROMii!

Der ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich ihres 27. Geburtstags Ende Oktober – ein Mii von Katy Perry gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii von der amerikanischen Pop-Queen. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist 27. Oktober 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Papst Benedikt zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Christian Hartmann als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Oberhaupts der katholischen Kirche auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

Mii

Benedikt

EURE CHANCE! JETZT!

Wann findet die superseltene Sonic-Figur endlich einen Abnehmer? Vielleicht diesen Monat?

Wir schenken einem Leser, der uns mit einer kreativen, lustigen, informativen, eindrucksvollen Idee überrascht, diese coole, wertvolle, streng limitierte Sonic-the-Hedgehog-Figur! Erst wenn uns ein Leser mit einem richtig ausgefallenen Beitrag amüsiert hat, geben wir sie heraus. Dann legt euch mal ins Zeug und schickt uns eure geistigen Ergüsse an diese Adresse:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

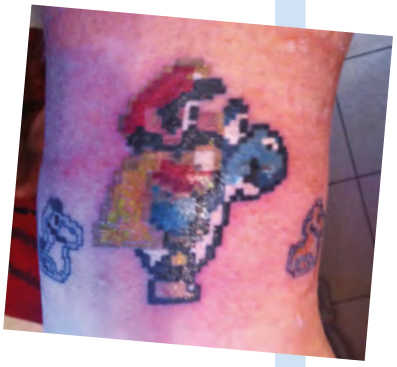
Einsendung Nr. 4:
SONICS KARTENSPIEL
Unser Leser Robin Winopal hat sich mächtig ins Zeug gelegt und ein Kartenspiel rund um Sonic und seine Freunde gemalt. Stolze 28 Karten befinden sich in diesem Spiel. Eine großartige Idee, deren Umsetzung sicher lange gedauert hat. Deswegen möchten wir sie euch auch nicht vorenthalten. Leider hat Robin vergessen, uns die Regeln des Spiels zu erklären, denn irgendetwas müssen die speziellen „Emerald"- und „Exkalibur"-Karten schließlich bedeuten.

DIE JURY MEINT:
Es ist eine schöne Idee und jede Karte ist in einer zum Charakter passenden Farbe. Vielen Dank für dieses kreative Werk! Dass du lange daran gesessen hast, glauben wir dir. Aber vielleicht hättest du noch die Spielregeln mitschicken können. So ist das Kartenspiel nur zum Angucken gut, aber nicht zum Spielen!

Einsendung Nr. 5:
NOCH EIN COMIC!
Ein Bild zu Sonics zwanzigstem Geburtstag hat uns Tugrul Demir zukommen lassen. Es zeigt anlässlich des kommenden Titels **Sonic Generations** den klassischen sowie den modernen Sonic. Genau wie unser Leser können wir es auch kaum noch bis zur Veröffentlichung im November erwarten, um den Flitzer gleich in doppelter Ausführung durch 20 Jahre Videospielgeschichte zu manövrieren.

DIE JURY MEINT:
Die Zeichnung ist ganz gut geworden, sieht aber schwer nach abgezeichnetem Artwork aus. Sich eigene Motive auszudenken, ist aber auch schwierig. Ein Hintergrund hätte dem Bild aber sicher gut getan. Egal, wer Sonic mag und sich auf das Spiel freut, kann ja nur ein guter Mensch sein. Wenn es hier um Mario ginge, wäre das natürlich etwas anderes. Dem Klempner würde ich die Hölle heiß machen!

Einsendung Nr. 6:
MARIO UND YOSHI AM BEIN
Unser Leser Moritz Kuhlmay schreibt: „Ich habe gesehen, dass die Sonic-Statue noch immer zu haben ist! Ich würde Sie liebend gerne von euch entgegennehmen. Warum gerade ich? Ganz einfach, neben vielen meiner Nintendo-Sammlerstücke hätte es der gute alte Sonic extrem gut! Da das wohl für so eine exklusive Statue nicht ausreichen wird, habe ich mir noch etwas überlegt!
Ich habe mir ein neues Tattoo stechen lassen und möchte es ganz offiziell der N-ZONE widmen! Das Tattoo ist an meinem rechten Fußgelenk und zeigt Mario auf Yoshi, gefolgt von acht kleinen Yoshis in verschiedenen Farben. Ich denke, etwas Verrückteres als ein Mario-World-Tattoo gewidmet zu bekommen, gibt es nicht!



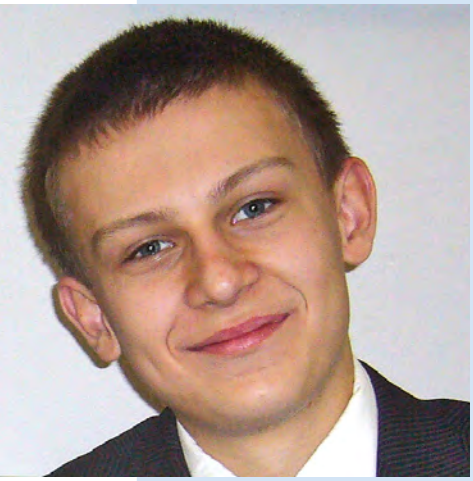
DIE JURY MEINT:
Wir sind zunächst tief beeindruckt, was für eine monströse Spielesammlung du besitzt. Dein Zimmer gefällt uns ausgesprochen gut. Aber du hattest wohl etwas falsch verstanden: Die Aktion dreht sich um Sonic – nicht um Mario und Yoshi. Sorry, Moritz, aber mit dem Tattoo kannst du uns in diesem Fall ausnahmsweise nicht begeistern!

6 JAHRE POKÉWIKI

Das Pokémon-Internet-Nachschlagewerk feiert seinen sechsten Geburtstag. Zeit für ein Interview mit Redakteur Max Drews!

N-ZONE: Wir haben gehört, bei euch wird kräftig gefeiert? Warum ist denn das PokéWiki-Team in so ausgelassener Partylaune?

Max: Da habt ihr richtig gehört, bei uns im Wiki ist zuletzt einiges los gewesen. Wir feiern die Feste zwar eigentlich, wie sie fallen, aber zufällig sind in diesem Sommer drei bedeutende Dinge zusammengekommen: Zum einen wurde die Grenze von 10.000 erstellten Artikeln geknackt, was nicht nur eine enorme Menge darstellt, sondern auch zeigt, wie groß das PokéWiki in mittlerweile sechs Jahren geworden ist. Das ist auch schon der zweite Grund für eine Feier: Das PokéWiki ist an dem Tag, an dem der 10.000. Artikel erstellt wurde, sechs Jahre alt geworden. Und zu guter Letzt gab es auch noch die Verbesserungswochen 2011, während der Benutzer des Wikis dazu aufgerufen wurden, sechs Wochen lang Artikel zu verbessern, was das Zeug hielt. Für die besten Beiträge wurden dann nicht nur bestimmte virtuelle Auszeichnungen verteilt, sondern auch tatsächliche Sachpreise zum Anfassen. Die Verbesserungswochen sind mittlerweile vorbei, und es hat allen Beteiligten viel Spaß gemacht, an ihnen mitzuwirken.



Max Drews

N-ZONE: Welche Erlebnisse verbindest du mit der Pokémon-Serie?

Max: Zunächst einmal natürlich den Spielspaß, den mir bisher fast jedes neu erschienene Spiel der Reihe beschert hat. Außerdem so manche Erlebnisse mit Freunden, ganz gleich, ob es nun um das Kämpfen oder Tauschen ging. Zu guter Letzt und allgemein gesagt noch den enormen Erfolg, den die Reihe über die Jahre hinweg immer noch hat, die Sammelleidenschaft sowie besondere Events wie die Pokémon Days, die sich regelmäßig großer Beliebtheit erfreuen und Fans im ganzen Land ansprechen.

N-ZONE: Wann rechnest du mit der Enthüllung der neuen Rollenspiel-Editionen für den Nintendo 3DS?

Max: In Anbetracht der Tatsache, dass erst kürzlich der Nachfolger von **Poképark Wii: Pikachus großes Abenteuer**, **PokéPark 2: Beyond the World**, in Japan angekündigt wurde, rechne ich nicht vor Sommer 2012 mit einem Release. Zwar wurden die letzten **Pokémon**-Spiele stets im Frühjahr herausgebracht, allerdings kursieren Gerüchte, dass zu **Schwarz** und **Weiß** keine Zusatzedition wie **Pokémon Grau** erscheinen soll. Da ich davon ausgehe, dass die Entwickler mit einem komplett neuen Abenteuer auf einer neuen Konsole wie dem 3DS länger beschäftigt sein werden als mit einer Zusatzedition, bei der das Grundkonzept bereits steht, könnte es anstelle des Sommers sogar erst im Herbst oder Winter 2012 erscheinen.

N-ZONE: Woran muss Game Freak unbedingt arbeiten? Erwartest du beispielsweise imposante Kamerafahrten in den neuen Pokémon-Spielen?

Max: Ich bin weniger an einer imposanteren Optik interessiert als vielmehr daran, dass das Spiel auch nach der Haupthandlung noch Anreize bietet, es weiterhin einzuschalten. Die bisherigen Möglichkeiten wie die Kampfzone sind zwar nett, aber auch nicht der Gipfel der Möglichkeiten. Tolle Kamerafahrten wären also ein schönes Feature, viel wichtiger ist aber, dass der Spieler, auch wenn die Geschichte vorbei ist, immer wieder neue Dinge entdecken kann.

N-ZONE: Danke fürs Gespräch und noch viel Erfolg weiterhin!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der letzten N-ZONE forderten wir euch auf, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr drei T-Shirts übereinander tragt. Das obere musste dabei von der Gamescom 2011 stammen. Außerdem verlangten wir von euch, dass sich in eurer linken Hand ein NES befindet – dies sollte die zehn NES-Gratis-Spiele symbolisieren, die Nintendo allen 3DS-Erstkäufern schenkte. Außerdem solltet ihr in eurer rechten Hand einen Game Boy Micro halten – in Anlehnung an die zehn GBA-Spiele, die Nintendo Ende des Jahres kostenlos im eShop veröffentlichen wird. Gerade mal drei Leute erfüllten alle Bedingungen: Wir gratulieren Marius Hossmann, „bigcoyote“ und Alexander Marx!

DIE WETTEINLÖSUNG:

Weil sich Henrike irrte, musste sie die Titelmusik der Tagesschau auf ihrer Okarina nachspielen. Wie sie sich dabei angestellt hat, zeigt ein Video auf www.n-zone.de.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem vier Personen abgebildet sind – sie symbolisieren die Spieler von The Legend of Zelda: Four Swords.**
2. **Jeder trägt dabei eine Zipfelmütze – aber alle haben unterschiedliche Farben.**
3. **Jeder hält zusätzlich ein Vesperbrett in der linken und eine Gabel in der rechten Hand – diese Gegenstände symbolisieren Schild und Schwert, wie Link sie in seinen Spielen trägt.**

Falls er sich irrt, verpflichtet Christoph sich, einen Eintopf nicht, wie es sich gehört, von einem Teller, sondern von einem Vesperbrett zu essen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 27. Oktober 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Stephan Hähnlein die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was hat Uwe wohl während der letzten Redaktionssitzung gedacht? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 27. Oktober an redaktion@n-zone.de!

LESERBRIEFE

LESERZITATE

In der letzten Ausgabe habt ihr vom Herumfuchteln mit der Wii-Fernbedienung gesprochen. Ich habe deswegen vor einigen Monaten meine Wii verkauft. Wenn ich an **Ocarina of Time** denke, so war das großer Spielspaß. **Twilight Princess** hingegen hat mir nur so lange Spaß gemacht, wie ich nicht mit dem Schwert kämpfen musste. Nintendo darf auf der einen Seite ruhig neue Wege gehen, muss aber auf der anderen Seite darauf achten, dass alte und spaßbringende Elemente wie ein richtiger Controller nicht vom Erdboden verschwinden. Man müsste wählen können zwischen neuer und altbewährter Steuerung!

MARCUS WÖLBING

Mich interessiert es herzlich wenig, wie oft sich eine Konsole oder ein Spiel verkauft. Letztendlich zählt nur das, was man haben möchte und welche Konsole ebendies bietet. Dann betreibt Sony mit seinem Bewegungs-Controller halt leidenschaftlich Ideenklau. Na und? Der böse Großkonzern wird den kleinen Tante-Emma-Laden schon nicht in die Pleite treiben, erfolgreicher ist, angestellt? Oder Firma mit Spende der Welt hat eine Weste und jeder w nur Geld scheffeln entwickeltes, perfe **Mario Galaxy** erfüll wie jedes drittklass Hätten wir alle von Anstand haben woll zu unterstützen, die entwickeln, hätten w **Pac-Man** anrühren d

FBSIDIOUS

Mir platzt beim Anbli Wii-Titelbilder beinah Neulich habe ich im K interaktives Märchent das aussah, als hätte schüler mal eben in de aufs Papier gepinselt. keine Instanz, die so Motiv ablehne

DER LÄNGSTE LESERBRIEF DER WELT?

Hi, liebes N-ZONE-Team!

seit ein paar
nd sehr zufrie-
Auf die Retro-
ch jedes Mal
swert, großes

So, das wollte ich schon lange mal loswerden, jetzt zu meinem eigentlichen Anlie-gen: Mich hat es geärgert, dass m Bereich „Pixel-Panne“ d Spiel **Mickey's Speedway** aufgeführt ist und da Stufe mit Abfall wie

Quod erat demonstrandum (bewiesen wäre): Dieser Leser ist – ausgedruckt in Times N Schriftgröße 11 – fast genau wie unsere Praktikantin Ch ist. Wer überbietet den rek Leserbrief?

Graus. Die Negati lang und beinhalte wie das unsinnige im Online-Modus che, dass man s Räume mit se Fahrern komm Brocken: Wie allen Streck Bike? Wenn Kart spielt, vorneherein mich als stört. Und GOTT, WIE mit **Super Mario Galaxy 2**

In der N-ZONE 05/2010 präsentierten wir euch den vermeintlich längsten Leserbrief der Welt. Ausgedruckt maß er 1,48 Meter (links). Doch diesen Rekord hat der Leser von damals („Lugmillord“) jetzt selbst eingestellt: Seine Meinung tat er jetzt auf gut 2,40 Metern kund (rechts)!

DER REKORD-LESERBRIEF

Werte N-ZONE-Redaktion,
die Reportage „Der große Wii-Report 2011“ aus der letzten N-ZONE war für mich Anlass, euch mal wieder nach längerer Zeit zu schreiben, da ich dazu auch einiges zu erzählen hätte. Wenn ihr keine Lust habt, das alles zu lesen, kann ich das verstehen, aber ich werde jetzt dennoch die Tastatur zum Glühen bringen!

N-ZONE: Auweia, wir befürchten Schlimmes. Augen zu und durch – schieß los!

Die Wii war die einzige Konsole, die ich mir gleich am Erscheinungstag geholt hatte, wobei es bei diesem weißen Kasten anfangs auch wirklich wichtig war, schnell zu sein, den er war ja bekanntlich nach wenigen Tagen ausverkauft. Gleich dazu hatte ich mir **Twilight Princess** sowie **Wii Play** geholt. Letzteres aber nur aus einem Grund: Zu dem Zeitpunkt gab es in dem Laden keine separaten Wii-Fernbedienungen. Im Endeffekt hat mir **Wii Play** auch nie sonderlich gefallen. Das Minispiel „Panzerkiste“ war ab und zu ganz nett, aber ich habe das Spiel letztes Jahr trotzdem auf einem Flohmarkt verkauft – mehr als zwei Euro konnte ich dafür echt nicht verlangen … **Zelda** war damals auf jeden Fall genial. Ich war begeistert und so wahnsinnig gespannt, was die Wii noch so bieten würde. Wäre **Twilight Princess** jetzt erst rausgekommen, welche Wertung hättet ihr dem Spiel gegeben? Es war schon nachvollziehbar, dass ihr dem Titel damals weniger Punkte gegeben habt, da man bei einer neuen Konsole noch nicht weiß, wie viele bessere Spiele vielleicht noch kommen mögen.

N-ZONE: Zur Erinnerung: Wir bewerteten die Wii-Version The Legend of Zelda: Twilight Princess damals mit einer Einzelspielerwertung in Höhe von 92 Prozent. Aus heutiger Sicht wären es wohl ein oder zwei Pünktchen mehr gewesen, aber wir wollten nicht schon zu Beginn

LESERZITATE

Ich holte mir voller Freude am Veröffentlichungstag meinen 3DS. Über die verfügbaren Spiele möchte ich mich jetzt mal gar nicht äußern und auch nicht über den nachträglich herausgebrachten Videokanal, in dem ich mir den letzten Humbug ansehen kann – vielleicht würde er mich interessieren, wenn ich ein zaubernder Fanta-Vier-Fan wäre, der sich gerne Filmetrailer ansieht. Nein, viel schlimmer finde ich, dass der 3DS in kürzester Zeit um etwa 100 Euro im Preis reduziert wurde und die Erstkäufer mit einem Spielepaket ruhiggestellt werden sollten, an dem sicher die wenigsten Spaß haben dürften. Denn wer ist es wohl, der sich eine Konsole direkt am ersten Tag anschafft? Das sind die treuen Nintendo-Fans – und die haben die meisten Spiele eh schon zu Hause herumstehen! Es war auf jeden Fall für mich das allerletzte Mal, dass ich mir eine Konsole so früh angeschafft habe!

JELLOWIK

Im Sommer ging es für mich nach London. Mit im Gepäck befand sich natürlich die druckfrische Ausgabe der N-ZONE! Nach vier Tagen habe ich jetzt schon viel gesehen und meine StreetPass-Lobby ist fast am Überquellen. Jetzt freue ich mich auf die nächste N-ZONE. Macht weiter so! Mein StreetPass-Mii-Name lautet übrigens MrDJKleedr.

TIMO

der Wii-Ära in die missliche Lage kommen, Spiele überzubewerten, ohne konkret zu wissen, was die Wii-Konsole alles kann. Wir stehen aber dennoch zu unserer Entscheidung von damals!

Super Mario Galaxy ist ja wirklich kein schlechtes Spiel, aber es hat mir gezeigt, warum ich Super Mario 64, Super Mario Sunshine und all die Rareware-Hüpfer von damals so sehr ins Herz geschlossen hatte: Es lag an den nichtlinearen Levels und der Möglichkeit, durch die Gegend zu laufen und Dinge zu erkunden. Doch was passiert nach Sunshine? Da hat sich bei Nintendo eine starke Einbahnstraßen-Mentalität eingenistet. Und hier meine Frage an euch: Könnt ihr mir EINEN nichtlinearen Mario-Titel für DS oder Wii nennen? Super Mario 64 DS zählt hier natürlich nicht. Die Antwort: Es gibt eigentlich keinen. In Super Mario Galaxy gibt es genau zwei Levels, die keine Einbahnstraßen-Kette von Planeten sind: Wummps Wuchtwall aus Super Mario 64 und die Glitzerstrand-Galaxie, bei der man nicht abstreiten kann, dass sie an Super Mario Sunshine angelehnt ist. Für mich ist das fast schon wie ein Schlag ins Gesicht … Heute heißt es in den Spielen: „Folgt einfach den Pfeilen bis zum Stern!“ Und wie geht es auf dem 3DS weiter? Ach ja, richtig, mit New Super Mario Galaxy Bros. … nein, halt, es heißt Super Mario 3D Land, aber Ersteres fände ich passender. Na gut, aber auf der Wii U wird dann doch sicherlich … nein, natürlich auch nicht: Da erwartet uns New Super Mario Bros Mii. Danke auch. Weckt mich bitte, wenn ihr das nächste Mal auf ein nichtlineares Mario-Spiel stoßt. Eines, wie wir es aus den guten, alten Zeiten kennen!

N-ZONE: Die Meinungen in der Redaktion über die Linearität in Mario-Spielen gehen weit auseinander. Während Sebastian viel Freude daran hatte, in New Super Mario Bros. Mii von links nach rechts zu laufen, wünschen sich Tom und Christoph die weitläufigen Areale zurück, die sie früher erkundeten. Was meinen die übrigen Leser dazu?

Ich glaube, so langsam habt ihr auch mal die Schnauze voll von meiner endlosen E-Mail. Kann gut sein, dass die noch länger ist als die andere? Ich schreibe jedenfalls schon etwa … hmm, zwei bis drei Stunden. Liebe Grüße an alle aus der Redaktion und an den, der sich diese E-Mail antut (ich denke mal Christoph, oder?). Danke und Entschuldigung! Und keine Sorge, so bald müsste ihr keine neue Mail von mir befürchten. Ich hab erst mal so ziemlich alles gesagt, was ich euch irgendwie sagen wollte (na ja, so halbwegs).

LUGMILLORD

ZEICHENTALENT

Hallo, liebe N-ZONE!
Weil ich ein großer Zelda-Fan bin, habe ich ein Bild zu der Szene in The Legend of Zelda: The Wind Waker gemalt, weil das einer der magischen Momente bei Zelda für mich war. Ich fand's total cool, dass man als Link ganz selbstständig auf dem See rumschippern konnte! Viele Grüße an alle Zelda-Gamer und besonders an Tamara Zinpryk!

LISA STEPHAN

POKÉMON IN ECHT

Hallo N-ZONE-Team!
Kann es sein, dass Nintendo und Game Freak bei der Entwicklung der Pokémon-Spiele echte Tiere als Vorlage nehmen?

JÜRGEN SEYFER

N-ZONE: Das liegst du richtig. Das Pokémon Kyogre ist beispielsweise einem Wal nachempfunden, wurde offensichtlich aber auch von einer mythologischen Kreatur namens Leviathan inspiriert. Aber auch andere Monster ähneln bestimmten Tieren, Fabelwesen oder Gemüsesorten. Ist dir zum Beispiel schon mal aufgefallen, dass die Form des Pokémon Endivie frappierend einer Birne ähnelt?

LINK IM GARTEN

Hallo N-ZONE-Team!
in meiner Freizeit beschäftige ich mich neben dem Gaming auch mit der Fotografie. Anlässlich des 25. Geburtstags von The Legend of Zelda habe ich mir überlegt, wie ich Zelda in diesem besonderen Jahr mit einem Foto ehren kann. Natürlich habe ich ein bisschen gegrübelt, was ich denn machen könnte. Und dabei ist dieses Foto entstanden, das ich im Anhang mitschicke.
Auf weitere 25 Jahre The Legend of Zelda – und möge das Abenteuer niemals enden!

JAN THOMSEN

STOLZER GEWINNER

Danke, danke, danke!
Eure Überraschung ist echt geglückt! Ich habe heute die Zelda-Statue erhalten. Gerechnet hatte ich allerdings nie im Leben damit, der glückliche Gewinner des Ocarina of Time-Gewinnspiels vor einigen Ausgaben zu sein. Die Figur ist ein echtes Schmuckstück für meine Vitrine, die ich demnächst in meinem Zimmer aufstellen werde! Eurer Bitte, euch ein Bild von mir und der Statue zu schicken, komme ich gerne nach. So viel Aufmerksamkeit, da fühlt man sich ja fast schon wie ein Star!

N-ZONE: Wir wussten, dass du dich über die gewonnene Zelda-Statue freuen würdest. Schließlich hat uns deine Einsendung am besten gefallen – du hast uns ein selbst erstelltes Master-Schwert aus gebranntem Ton geschickt, damit hast du dich als ultimativer The Legend of Zelda-Fan erwiesen. Das hat sich ausgezahlt!

Nochmals ein großes und herzliches Dankeschön an die gesamte N-ZONE-Redaktion!

CHRISTOS PAPADOPOULOS

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

FIRLEFANZ ODER ERGÄNZUNG?

Ende des Jahres bringt Nintendo einen Schiebe-Pad-Adapter für den 3DS heraus. Wir diskutieren über Sinn und Unsinn solcher Konsolenerweiterungen.

Christoph: Sebastian, wie oft hast du eigentlich in letzter Zeit das WiiSpeak-Mikro genutzt?

Sebastian: Kein einziges Mal, ich besitze dieses Mikrofon nicht einmal. Es gibt doch eh nur ganz wenige Spiele, die damit funktionieren, oder?

Christoph: Acht Spiele sind es insgesamt. Aber das war wenigstens eine ehrliche Antwort. Ich nehme an, das GameCube-Mikrofon hast du seinerzeit genauso oft – nämlich fast nie – verwendet, ebenso die DS-Daumenschnalle?

Sebastian: Hahaha! Das war auch so ein Zubehör-Reinfall von Nintendo! Ich erinnere mich noch lebhaft daran, wie ich diesen kuriosen Flipper **Odama** damit gespielt und Befehle an meine Armee ins Mikro gebrüllt habe. Das war witzig, hat aber den Spielspaß nicht wirklich erhöht.

Christoph: Vor allem kam das Zubehör zu einem Zeitpunkt auf den Markt, an dem der GameCube schon am Ende seines Lebenszyklus angekommen war. Aber lass uns über den Schiebe-Pad-Adapter für den Nintendo 3DS sprechen, der Ende des Jahres – zumindest in Japan – für umgerechnet etwa zehn Euro auf den Markt kommt. Ich persönlich finde das Teil hässlich wie die Nacht. Nintendo hätte viel früher entscheiden können, dem 3DS einen zweiten Stick zu spendieren. Die Aufrüstung kommt jetzt reichlich ungelegen. Wie gefällt dir der Adapter?

Sebastian: Schön ist er wirklich nicht, er macht das ohnehin recht dicke Gerät noch fetter, ich fühle mich da an Dinge wie den Mega-CD-Aufsatz für Segas Mega Drive erinnert. Aber vor allem: Sind ein zweiter Analogstick plus mehr Schultertasten denn so wichtig für 3DS-Spiele, dass man dafür ein Zubehör rausbringen muss? Auf dem DS funktionierten Shooter und Actionspiele doch auch!

Christoph: Wenn du mich fragst, bringt Nintendo das Zubehör nur heraus, weil sich **Monster Hunter 3G** ansonsten nicht vernünftig steuern ließe. Capcom hat vermutlich die Bedingung gestellt: Entweder der Adapter kommt heraus – oder die Serie bleibt für Mobilzocker weiterhin PSP-exklusiv. Denn du hast völlig Recht: Für **Mario Kart 7** und Co. braucht's keine zwei analogen Bedienelemente.

Sebastian: Ich weiß ja nicht … auch ein **Monster Hunter** würde funktionieren, wenn man ein paar Innovationen und Änderungen einbauen würde. Aber Capcom tritt mit dieser Spielereihe seit Jahren auf der Stelle und recycelt dieselben Spielprinzipien immer wieder. Aber was mich wirklich aufregt: Höchstwahrscheinlich werde ich mir irgendwann dieses Teil für meinen 3DS zulegen, weil mich **Monster Hunter** interessiert. Der Schiebe-Pad-Adapter nimmt Platz weg, er muss umständlich angebracht und entfernt werden und – und das nervt mich jetzt schon – kaum ein anderes Spiel wird das Teil nutzen. Das garantiere ich dir. Zubehör, das nach dem Start einer Konsole nachgereicht wird, setzt sich einfach nicht durch. Siehe GameCube-Mikro, siehe Wii MotionPlus, siehe Wii Speak, siehe Balance Board, siehe PlayStation-Netzwerk-Adapter und, und, und.

Christoph: Das ist gut möglich. Henrike recherchiert gerade für die News-Rubrik, welches weitere Zubehör für Nintendo-Konsolen sich nicht durchgesetzt hat. Mich persönlich stört ja am meisten, dass der Adapter sogar Batterien benötigt – das ist doch extrem nervig, wenn ich künftig nicht nur den 3DS aufladen muss, sondern auch noch das Schiebe-Pad!

Sebastian: Dann lass uns doch hiermit feststellen, dass wir beide noch skeptisch sind, uns aber gern von einem tollen **Monster Hunter** überzeugen lassen. Lass uns außerdem darauf hoffen, dass wir zukünftig von „Braucht man für zwei bestimmte Spiele"-Zubehör verschont werden.

Christoph: Jawohl!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zu einem Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist!
Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 95 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 11/11
Top-Themen: **Pokémon, Star Wars Clone Wars, Naruto, Yu-Gi-Oh!**. Mit Premium-Booklet, Sammelkarten, Poster u. v. m.

play³ 11/11
Top-Themen: **Batman: Arkham City, Rage, Ace Combat: Assault Horizon,** DVD, Download-Code für **Uncharted 3** u. v. m.

PC Games 10/11
Top-Themen: **Counter-Strike: Global Offensive, Anno 2070** u. v. m. Auch mit Dual-DVD oder als Extended-Version erhältlich!

PC Action 11/11
Top-Themen: **Call of Duty: Modern Warfare 3, Need for Speed: The Run,** inklusive DVD mit Vollversion u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

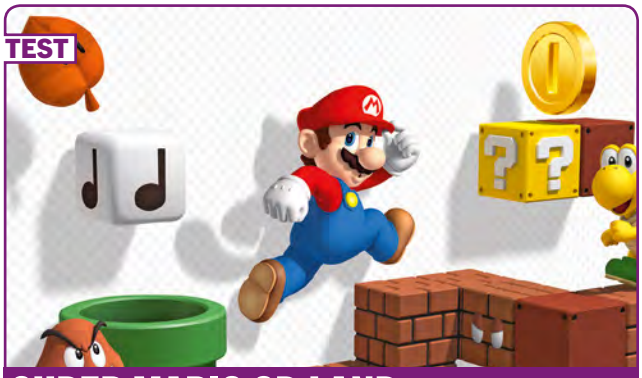
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2011
AB 16.11.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!



SUPER MARIO 3D LAND

Endlich! Der 3DS bekommt das erste richtige Mario-Spiel spendiert. Ob das 3D-**Mario** das Zeug dazu hat, den Handheld auf die Erfolgsspur zu bringen? Unser Test verrät es euch.

THE LEGEND OF ZELDA

Skyward Sword: Top oder top? Freut euch in der kommenden Ausgabe der N-ZONE auf den gewohnt kritischen XXL-Test zum neuesten **Zelda**-Abenteuer für die Wii!

PROFESSOR LAYTON ...

... und der Ruf des Phantoms: Test und Tipps zum neuesten **Layton**-Abenteuer.

MARIO KART 7

Trotz der heißen Tests verlieren wir **Mario Kart 7** für den 3DS nicht aus den Augen.

X3 12/11

Allen Fans von Microsofts Kultkonsole Xbox 360 möchten wir die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins X3 ans Herz legen. Darin findet ihr zahlreiche Vorschau- und Testberichte zu den heißesten Xbox-Spielen des Herbsts und Winters. Kostprobe gefällig? Freut euch auf spannende Artikel zu Hits wie **Rage, Gears of War 3, Ace Combat: Assault Horizon, Batman Arkham City, Forza Motorsport 4** und vielen mehr.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid
Trainees Marcus Bauer, Henrike Ledig

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME

NEU

REBORN HORIZON

TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!

DIE
OPEN BETA
HAT BEGONNEN

JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!
WWW.REBORN-HORIZON.DE

GEWINNER DES WETTBEWERBS

MAKE THE GAME
MTG 2011

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

computec MEDIA

Slip Shift

Nintendo®

ES IST ZEIT, DAS SCHWERT ZU ERGREIFEN.

18. NOVEMBER

THE LEGEND OF ZELDA™

SKYWARD SWORD

Wii™

ZELDA.DE

©2011 Nintendo. TM, ® and the Wii Logo are trademarks of Nintendo. ©2011 Nintendo.